

BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1: EINFÜHRUNG

1.1 WILLKOMMEM ZUM PERFORMANCE PAD!

Das Alesis Performance Pad besitzt über 230 professionelle Drum/Percussion Sounds und lässt sich leicht bedienen. Wenn Sie die 8 Drum Pads anschlagen (jedes Pad kann einen der internen Sounds spielen), nimmt der im Performance Pad vorhandene Computer den Zeitpunkt, an dem der Sound getriggert wurde, sowie die Dynamik Ihres Spiels auf.

Diese Daten verbleiben auch dann im Speicher, wenn das Gerät vom Stromnetz getrennt wird. Wenn der Speicher mit Drum Patterns und Songs gefüllt ist, können Sie diese Daten auf einem Gerät, das mit MIDI System Exclusive Daten umgehen kann, gespeichert werden.

Das Performance Pad wird mit einer großen Auswahl an Preset Rhythmus Patterns ausgeliefert, die von professionellen Schlagzeugern erstellt wurden. Mit diesen Patterns können Sie schnell und einfach Songs erstellen, um gleich durchstarten zu können.

1.2 GRUNDLAGEN

Das Performance Pad besteht aus zwei Elementen:

• Die Drum Sounds selbst wurden in einer Auflösung von 16-Bit (wie bei einer CD) aufgenommen. Zusätzlich verwenden viele Sounds die „Dynamic Articulation“ Technik, um Ihrem Spiel mehr Leben einzuhauchen. Dadurch klingen laut gespielte Noten oft ein klein wenig anders als leise gespielte Töne.

• Der interne Computer steuert und triggert die Sounds. Dieser Computer simuliert eine Bandmaschine. Aufnahmen lassen sich einfach nachbearbeiten.

Das Performance Pad bietet zwei Hauptbetriebsarten an, *Perform* (zur Wiedergabe) und *Compose* (für die Aufnahme). Zwischen den beiden Betriebsarten können Sie während der Wiedergabe am Performance Pad umschalten, damit Sie im Perform Modus zunächst verschiedene Sounds testen können, bevor Sie ohne Unterbrechung diese im Compose Modus aufnehmen.

1.2A Die Pattern/Song Aufnahmemethode

Bei der Aufnahme mit einem Drum Computer ist es oft einfacher, einen Song in einzelne *Patterns* zu unterteilen, anstatt einen ganzen Song aufzunehmen. Ein normales Pattern kann z.B. 8,16, oder 32 Takte lang sein und ist gleichbedeutend mit Strophe, Refrain, Bridge, Solo, Intro, usw. Während der Aufnahme dieser Patterns befindet sich das Performance Pad im *Pattern Modus*. Das Performance Pad besitzt 50 Presets *(nicht editierbare*) Patterns und kann sich 50 Patterns, die vom Benutzer erstellt werden können, merken. Jedes so genannte USER Pattern kann zwischen 1 und 128 Takten lang sein.

Nun wollen wir Songs, einer Kombination verschiedener Patterns im *Song Modus* kennen lernen. Sie können Songs auf zwei Arten erzeugen:

• Programmieren sie in der Reihenfolge der gewünschten Wiedergabe eine Liste von Patterns.
• Wählen Sie Patterns in Echtzeit aus – das Performance Pad merkt sich Ihre Performance.

Das Performance Pad speichert bis zu 100 User Songs.

Das Unterteilen eines Songs in Patterns spart immens Zeit, da bestimmte Elemente eines Songs of wiederholt werden. *Beispiel:* Die zweite Strophe verwendet dasselbe Drum Pattern wie die erste Strophe. Anstatt das Pattern nun zweimal aufnehmen zu müssen, verwenden Sie einfach das Pattern der ersten Strophe noch einmal für die zweite Strophe. Dadurch sparen Sie zudem Speicherplatz (da mehr Raum für andere Patterns und Songs bleibt).

1.2B Die vier verschiedenen Patternarten

Das Performance Pad besitzt neue, beeindruckende Techniken für die Song Konstruktion. Das Performance Pad glänzt bei Liveauftritten – einer Anwendung, die für einen Drum Computer eigentlich nicht gebräuchlich ist. Um diese erweiterten Funktionen gewinnbringend einsetzen zu können, ist es notwendig, sich mit den verschiedenen Arten von Patterns zu beschäftigen.

• *Preset* Patterns enthalten zahlreiche Variationen für Rock, Jazz, Pop, sowie anderen Rhythmen und wurden von professionellen Drummern programmiert.

• *User* Patterns sind Patterns, die Sie programmieren, bearbeiten und speichern können. Die PRESET/USER Taste lässt Sie auswählen, welche Pattern-Bank (Preset oder User) Sie verwenden möchten. Um ein Preset Pattern modifizieren zu können, müssen Sie es als User Pattern kopieren. Erst danach können Sie es bearbeiten.

Es gibt jeweils 50 Patterns (50 Preset/50 User), die von 00-49 durchnummeriert sind. Eigentlich besteht aber jedes Pattern aus vier verschiedenen "Sub-Patterns":

• Ein Paar von einander unabhängiger **MAIN** Patterns (A und B, diese lassen sich durch die jeweiligen Tasten anwählen).

• Ein paar dazugehöriger **FILL** Patterns (A Fill und B Fill, die durch das Drücken der FILL Taste ausgewählt werden, wenn entweder Pattern Main A oder B abgespielt wird. Hauptsächlich dienen die Fills als Übergänge zwischen den Main Patterns, wodurch die Drum-Performance realistischer wird. Die dazugehörigen Fill Patterns besitzen die gleiche Länge, das gleiche Drum Set und den gleichen Namen, wie die jeweiligen Main Patterns *(wenn z.B.* A 16 Takte besitzt ist A Fill auch 16 Beats Takte lang). Ansonsten sind die Patterns unterschiedlich.

Der Grund für die paarweise Organisation der zwei verschiedenen Patterns A und B ist einfach: Sie können so leicht und schnell bei Live-Performances oder während Improvisationen zwischen den Patterns vor und zurückschalten.

Stellen Sie sich die Main Pattern und die dazugehörigen Fills immer als Einheit vor. Wenn Sie ein Main Pattern beispielsweise in ein anderes Main Pattern kopieren, wird das Fill mit übernommen.

Auch wenn es den Anschein hat, dass es “nur“ 50 Patterns gibt, wird die Anzahl durch die Variationen A und B auf 100 Patterns verdoppelt. Die Fills verdoppeln diese nochmals auf 200 Patterns. Zählt man nun die Preset Patterns hinzu, kommt man auf immerhin 400 Patterns, die insgesamt zur Verfügung stehen.

1.2C Wie das "Looping" Aufnahmen vereinfacht

Damit der Aufnahmevorgang im Compose Modus leicht von der Hand geht, wird ein Pattern immer und immer wieder wiederholt (Looping). *Beispiel:* Nehmen wir an, Sie

möchten ein Pattern mit 8 Takten aufnehmen. Während der Aufnahme nimmt das Pattern über die 8 Takte auf und sprint dann sofort an den Anfang zurück und fährt mit der Aufnahme fort. Das Performance Pad bleibt also im Record Modus und nimmt immer weiter auf, bis Sie STOP drücken oder in den Perform Modus wechseln. Bei der Aufnahme werden immer die bereits aufgenommenen Parts abgespielt. Zur Fehlerkorrektur während der Patternaufnahme können Sie auch einzelne Drum Noten löschen.

1.2D Was ist eine Stimme?

Jedes der 8 großen Pads triggert eine *Stimme*. Eine Stimme ist ein Sound-erzeugendes Element mit den dazugehörigen Parametern: Drum Sound, Tonhöhe (Tuning), Lautstärke (Volume), Ausgangszuweisung (Output Assignment – der Audioausgang kann zu einem oder zwei Stereoausgängen gehen), sowie MIDI Notennummer.

Jedes Pad ist *anschlagdynamisch:* Je härter Sie ein Pad anschlagen, umso lauter erklingt der dem Pad zugewiesene Drum Sound. Aufgrund der Dynamischen Artikulation (Dynamic Articulation) ändert sich dadurch auch oft der Klang, wie bei richtigen Drums auch.

Jedes Pad besitzt eine Auflösung von acht Lautstärkestufen, von leise bis laut. Falls Sie das Performance Pad jedoch als Drum Sound Modul verwenden und die Sounds über MIDI spielen, reagieren diese auf die volle MIDI-Auflösung von 127 Abstufungen.

1.2E Grundeinstellungen

Eine Grundeinstellung (Default) ist eine Einstellung, die automatisch gewählt wird, bis Sie die Einstellung ändern. *Beispiel:* Wenn Sie einen Videorecorder einschalten, steht er automatisch auf Stop—Sie müssen dem Gerät mitteilen, dass er mit der Aufnahme oder der Wiedergabe beginnen soll. Stop ist deshalb die Grundeinstellung des Recorders nach dem Einschalten.

Das Performance Pad besitzt ein Default Setup, in welchem bestimmte Drum Sounds zu bestimmten Stimmen (Pads) bei einer bestimmten Lautstärke und Panoramaposition zugewiesen sind. Sie können diese Grundeinstellungen ändern, so dass das Drum Set, welches Sie benötigen, programmiert werden kann.

Grundeinstellungen sparen Zeit, da Sie schnell zu einem brauchbaren Ergebnis kommen können, ohne großartigen Bearbeitungen vornehmen zu müssen – meistens reicht es, ein paar Parameter anzupassen, damit das Default Setup Ihren Wünschen entspricht.

Oft ist die Grundeinstellung auch „alles, was zuletzt gewählt war.“ *Beispiel:* Falls das Performance Pad vor dem Ausschalten im Pattern Mode mit dem Pattern 23 gespielt hat, wird beim nächsten Anschalten des Performance Pads wieder der Pattern Mode mit dem Pattern 23 ausgewählt.

1.2F Bedienelemente

Das Performance Pad besitzt sieben Arten von Bedienelementen, sowie einige an der Rückseite des Gerätes befindliche Anschlüsse. Die Bedienelemente unterscheiden sich in:

• *Pads.* Anschlagen jedes Pads löst eine Stimme aus.

• *Funktionstasten.* Diese sechs Tasten wählen verschiedene Funktionen aus, von denen einige verschiedene „Seiten“ (Pages) besitzen.

• *Tempo/Page Tasten.* Diese ändern das Tempo und wählen zudem die verschiedenen Seiten (Pages) in den Drum Set, Record Setup, MIDI Setup und Util Funktionen.

• *Pattern Select Tasten.* Mit diesen Tasten wechseln Sie zwischen den A, B und Fill Variationen eines Patterns.

• *Mode Tasten.* Zum Umschalten zwischen Pattern und Song Modus, Perform (Wiedergabe) und Compose (Aufnahme) Modus und den Preset und User Patterns verwenden Sie diese Tasten.

• *Transportsteuerung.* Diese Tasten steuern die Wiedergabe.

• *Display und Dateneingabetasten.* Das Display informiert Sie über den gegenwärtigen Status des Instruments und fragt ebenfalls von Zeit zu Zeit nach Werteeingaben Ihrerseits. Eine genaue Beschreibung des Displays folgt auf den folgenden Seiten. Die Tasten zur Dateneingabe (0-9) und die AUF (INC) Taste und AB (DEC) Taste werden zur Parameteränderung verwendet. Die Änderung erfolgt jeweils um einen Werteschritt.

• *Volume Regler (auf der Rückseite des Performance Pads).* Dieser Regler bestimmt die Lautstärke des gesamten Gerätes.

1.2G Display

Das LCD ist in verschiedene Fenster unterteilt. Jedes Fenster enthält Informationen, die den Status des Performance Pads anzeigen und/oder darauf hinweisen, welche Art von Daten eingegeben werden sollten.

• *Name, Dialogbox, Echtzeit Song/Pattern Anzeige, Beatcounter.* Diesen Bereich des Displays werden Sie am meisten benutzen. Er zeigt die Pattern und Song Namen, den Beatcounter bei wiedergegebenen Pattern oder Songs und das im Song gegenwärtig abgespielte Pattern (inklusive A/B/Fill/Preset oder User) an. Wird das Fenster als Dialogbox verwendet, sehen Sie hier die Parameter und die zu editierenden Werte (*z.B.,* MIDI Channel und die Kanalnummer).

• *Pattern/Song Anzeige (auch für Drum Set Edit und Drum Pad Anzeige).* Hier sehen Sie die ausgewählte Song oder Pattern Nummer, sowie die A/B/Fill/Preset oder User Anzeige. Wurde von Ihnen ein Drum Set, welches zu einem bestimmten Pattern zugeordnet wurde, verändert, zeigt das Display auch **DRUMSET EDITED** an. Bei Vorgängen, die eine Auswahl eines Drum Pads erfordert, wird die Nummer des Pads in diesem Fenster dargestellt.

• Drücken Sie *PLAY.* Bei einigen Bedienschritten ist es notwenig, die PLAY Taste zum Bestätigen zu drücken, wie zum Kopieren (Copy) oder zum Löschen (Erase). Im Fenster des Displays erscheint dann die Meldung **PRESS PLAY**, falls eine Bestätigung Ihrerseits erforderlich ist.

• *Page Nummer und Tempo.* Hier sehen Sie, egal ob die Drum Machine läuft oder nicht, das gegenwärtig eingestellte Tempo, sowie eine einen visualisierten Metronomblock, der im Takt blinkt. Funktionen, die mehrere Parameterseiten besitzen, wie Drum Set, Record Setup, MIDI Setup und Util, indizieren in diesem Fenster die gegenwärtig gewählte Seitennummer.

• *Compose/Perform.* Hier sehen Sie, ob sich das Performance Pad im Compose oder Perform Modus befindet.

• *Click.* Im Compose Modus wird hier der Rhythmus des Metronoms als Notensymbol (oder **OFF** wenn das Metronom ausgeschaltet ist) dargestellt.

• *Quantize.* Hier wird im Compose Modus die gewählte Quantisierung als Notensymbol (oder **OFF**, falls keine Quantisierung gewählt wurde) angezeigt.

• *Gewählte Funktion.* Hier wird die gegenwärtig gewählte Funktion dargestellt: Drum Set, Record Setup, MIDI Setup, Util oder Step Edit.

• *Swing.* Im Compose Modus wird hier der gewählte Swing-Faktor in Prozent (oder **OFF**, falls Swing ausgeschaltet ist) angezeigt.

• *Play/Record.* Falls das Performance Pad im Compose Modus abspielt, sehen Sie hier **RECORDING**. Sollte das Performance Pad im Perform Mode abspielen, wird hier **PLAYING** angezeigt.

<table>
<tr><td colspan="3">Name, Dialogbox, Echtzeit Song/Pattern Anzeige, Beatcounter</td><td>Pattern/Song Anzeige(auch für Drum Set Edit)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Gewählte Funktion</td><td>Play/ Record</td><td>Drücken Sie Play</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Quantize</td><td>Swing</td><td rowspan="2">Compose Perform</td><td rowspan="2">Page Nummer und Tempo Anzeige</td></tr>
<tr><td>Click</td></tr>
</table>

1.2H Anleitungskonventionen

Im gesamten Manual werden die Namen der Tasten in GROSSBUCHSTABEN und Displayanzeigen in **FETTSCHRIFT** gedruckt. Wenn ein Bezug auf einen nummerierten Schritt in einer Aufzählung genommen wird, wird die Schrittnummer in Klammern— zum Beispiel (4)— angezeigt, damit Song Steps oder der Step Edit Modus nicht verwechselt werden.

1.3 WICHTIG: ZUR BEDIENUNG DES THE PERFORMANCE PADS

1.3A Die INC/DEC Tasten

Die beiden kleinen Tasten mit den Pfeilsymbolen (neben den Nummerntasten) werden INC/DEC Tasten genannt.

Wenn Sie die INC Taste einmal drücken, ändert sich der durch den Cursor gewählte Gesamtwert um *1*. Wird die DEC Taste einmal gedrückt, ändert sich der gesamtwert, der durch den Cursor ausgewählt wurde um 1. *Beispiel:* Wenn im Display 00 zu lesen ist und Sie 01 eingeben möchten, drücken Sie einmal die INC Taste.

Diese Tasten besitzen, wie auch die TEMPO/PAGE Tasten, eine „Scrollfunktion." Wenn Sie eine der Tasten gedrückt halten, werden nach einer kurzen Phase die Werte schnell verändert.

1.3B Tasten, die schalten

Die Mode Tasten, die FILL Tasten und verschiedene Funktionstasten (DRUM SET, RECORD SETUP, MIDI SETUP und UTIL) schalten zwischen Betriebszuständen um. Jedes Mal, wenn Sie eine Taste drücken, wird der jeweils andere Status angewählt. *Beispiel:* Drücken Sie einmal die PATTERN/SONG Taste, um vom Pattern Modus in den Song Modus zu wechseln. Drücken Sie die Taste noch einmal um zurück vom Song in den Pattern Modus zu gelangen. *Beispiel:* Drücken Sie die RECORD SETUP Taste, damit Sie in das Record Setup Menü kommen können; drücken Sie RECORD SETUP noch einmal, um das Record Setup Menü zu verlassen.

1.4 10 SCHRITTE ZUR SOFORTIGEN INBETRIEBNAHME

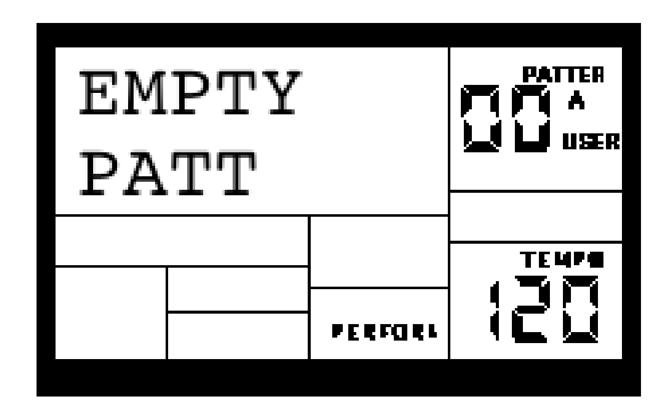
1. Verbinden Sie die Main Ausgänge (entweder den linken oder rechten bei einem Mono Monitoring System oder bei einem Stereosystem) mit einem Instrumentenverstärker oder einem Audiomixer. Alternativ können Sie auch einen Stereokopfhörer an den Kopfhöreranschluss auf der Rückseite des Performance Pads anschließen. Dabei sollten alle Geräte ausgeschaltet sein und die Lautstärkeregler auf minimaler Regelposition stehen.

2. Lassen Sie die MIDI OUT Buchse (auf der Rückseite) im Moment unverkabelt.

3. Schließen Sie das Netzteil des Performance Pads an eine Steckdose an. Der kleine Hohlstecker gehört in die 9V AC Power Buchse auf der Rückseite des Gerätes.

4. Schalten Sie das Gerät mit dem On/Off Schalter ein, danach nehmen Sie die angeschlossenen Geräte in Betrieb.

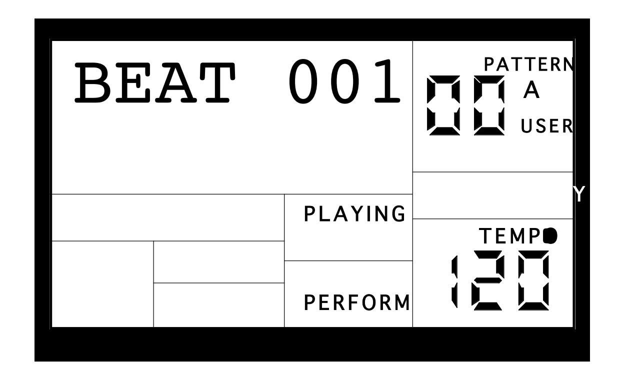
5. Im LCD erkennen Sie nun eine Einschaltmitteilung. Die oberer rechte Ecke sollte **PATTERN** und nicht **SONG**. Falls doch **SONG** angezeigt wird, drücken Sie die Taste PATTERN/SONG und das Display wechselt zu **PATTERN**.



6. Spielen Sie mit Drumsticks auf den Pads. Stellen Sie mit dem Lautstärkeregler eine ausreichende Lautstärke ein und spielen Sie ein paar Sounds.

7. Um das integrierte Demo hören zu können, halten Sie die PATTERN/SONG Taste gedrückt und betätigen Sie die PLAY Taste. Zum Beenden des Demos drücken Sie STOP. Wenn Sie zum Demo dazu spielen wollen, tun Sie sich keinen Zwang an.

8. Drücken Sie PLAY, damit Sie ein Preset Pattern hören können. (Sollten Sie mit dem Performance Pad bereits gespielt haben, überprüfen Sie, dass dazu **PERFORM** im Display steht und **USER** nicht zu sehen ist, bevor Sie fortfahren. In den Perform Modus wechseln sie mit der PERFORM/COMPOSE Taste, bis der Perform/Compose Bereich **PERFORM** anzeigt). Zur Auswahl eines Presets drücken Sie die Taste PRESET/USER bis im Display die Anzeige **USER** verlischt. Wenn **USER** nicht angezeigt wird, befinden Sie sich im Preset Pattern Bereich.



9. Versuchen Sie das Folgende:

• Geben Sie mit dem Ziffernblock eine zweistellige Nummer ein und drücken Sie danach PLAY.

• Drücken Sie die INC (AUF) Taste um zum nächst höheren Preset Pattern zu gelangen. Es wird nach der Beendigung des gegenwärtig gespielten Patterns wiedergegeben.

• Drücken Sie die Taste DEC (AB) um das Pattern, welches davor gespeichert ist, abzurufen.

• Drücken Sie die B Taste, um die B Variation des gewählten Patterns aufzurufen.

• Drücken Sie die A Taste zur Auswahl der A Variation des gewählten Patterns.

• Drücken Sie kurz FILL, während ein Main (A oder B) Pattern abgespielt wird. Wie Sie hören können, schaltet das Main Pattern entweder von A nach B oder B nach A, wenn das Fill wiedergegeben wurde.

• Drücken Sie FILL und halten Sie die Taste bis über das Ende des Fills hinaus gedrückt. Wird die FILL Taste über den nächsten Taktanfang gehalten spielt das dem Fill zugewiesene Main Pattern (A oder B) weiter, anstatt dass es zur Variation A oder B umschaltet.

• Verändern Sie das Tempo mit den TEMPO/PAGE Tasten.

KAPITEL 2: AUFNAHME

Verschiedene Parameter werden oft vor dem Beginn einer Aufnahme verändert, wie Metronome, Pattern Länge, usw. Befolgen Sie dazu diese Anweisungen:

1. Drücken Sie die RECORD SETUP Taste.

2. Gehen Sie mit den PAGE (AUF und AB) Tasten auf die verschiedenen Funktionsseiten; im unteren rechten Fenster des Displays sehen Sie die Seitenzahl. Diese Seiten werden nun gleich beschrieben.

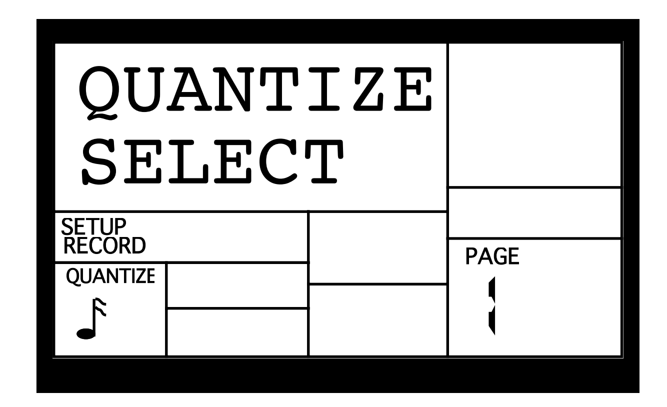
3. Verändern Sie, falls notwendig, die Werte. Eine genaue Beschreibung finden Sie auf den nächsten Seiten in dieser Anleitung.

4. Nachdem Sie alle Anpassungen durchgeführt haben, verlassen Sie mit der RECORD SETUP Taste oder durch Anwahl einer anderen Seite den Modus.

Eine der Seiten (Step Modus) unterteilt sich in verschiedene Unterseiten.

2.1 SEITE 1: AUSWAHL DER QUANITISERUNG (QUANTIZE SELECT)

Im Display steht **QUANTIZE SELECT** und ein Notensymbol erscheint im linken unteren Quantize Fenster.



Die dargestellte Note steht für den Quantisierungswert. Geben Sie einen Quantisierungwert mit den Tasten INC/DEC oder den Tasten des Nummernblocks ein (1 = Viertelnote, 2 = Vierteltriole, 3 = Achtelnote, 4 = Achteltriole, 5 = 16tel Note, 6 = 16tel Triole, 7 = 32tel Note, 8 = 32tel Triole, 9 und 0 = Off, gleichbedeutend mit 1/384tel Notenauflösung).

TASTE		NOTENWERT		ANZEIGE		NOTENNAME
1	=	1/4	=		=	VIERTELNOTE
2	=	1/6	=		=	VIERTELTRIOLE
3	=	1/8	=		=	ACHTELNOTE
4	=	1/12	=		=	ACHTELTRIOLE
5	=	1/16	=		=	16tel NOTE
6	=	1/24	=		=	16tel TRIOLE
7	=	1/32	=		=	32tel NOTE
8	=	1/48	=		=	32tel TRIOLE
9, 0	=	1/384	=	off	=	384tel NOTE

Durch die Quantize Funktion wird Ihr Spiel auf einen bestimmten Beat während des Spielens verschoben. Wählen Sie deshalb vor der Aufnahme Ihres Patterns den gewünschten Wert aus. Jedoch können Sie auch während der Aufnahme die Quantisierung ändern. So können Sie beispielsweise für eine Snare Drum eine Achtelnotenquantisierung verwenden und die HiHat mit 16tel Noten quantisieren.

HINWEIS: *Der Quantize Wert bestimmt auch die Step Länge für den Step Edit Modus (Abschnitt 2.9).*

Hintergrund *Bei der Aufnahme eines Patterns, verschiebt die Quantisierung alle Drum Events zum nächsten gewählten rhythmischen Wert, um kleine Timingfehler beim Einspielen zu korrigieren. Beispiel: Bei einem Quantize Wert von 1/16 werden alle von Ihnen gespielte Drum Events zur nächsten 16tel Note verschoben.*

Die Quantisierung sollte sparsam eingesetzt werden. Wenn Sie ein Pattern einspielen, können Sie Kick und Snare quantisieren, aber versuchen Sie die HiHat ohne Quantisierung einzuspielen. Ein anderer guter Tipp ist die Kombination aus quantisierten und unquantisierten Parts. *Beispiel:* Handclaps klingen nach der Quantisierung oft zu mechanisch. Wenn Menschen klatschen, hören Sie am Schluss immer verschiedene Sounds ausklingen, die dadurch zustande kommen, dass viele Menschen um ein paar Millisekunden versetzt in die Hände klatschen. Um dies zu simulieren und immer noch einen sauberen Beat zu haben, nehmen Sie die Handclaps erst quantisiert auf. Schalten Sie dann die Quantisierung aus und spielen Sie über den Part noch einmal im selben Takt. Manchmal erwischen Sie genau den Beat der ersten Aufnahme, manchmal nicht genau, wodurch der realistische Eindruck entsteht.

2.2 SEITE 2: AUSWAHL DES SWING FAKTORS (SWING SELECT)

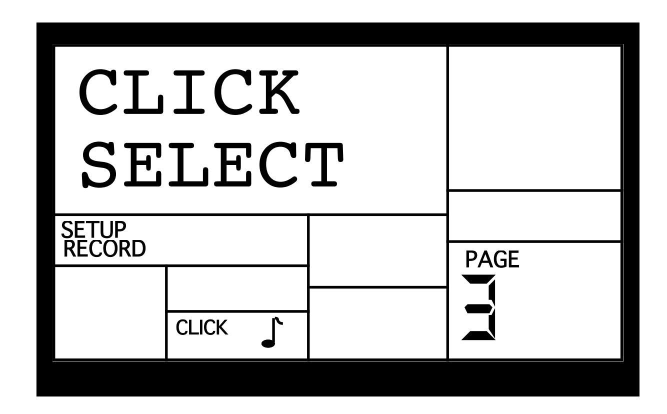
Im Display steht **SWING SELECT**; das Swing Fenster zeigt den Swing Faktor an.

Geben Sie den gewünschten Wert mit den INC/DEC Tasten oder dem Ziffernblock ein (1 = 54%, 2 = 58%, 3 = 62%, 4-0 = Swing Off).

Swing verschiebt Noten um den gewählten Wert bei der Aufnahme. Definieren Sie vor dem Start der Aufnahme die gewünschte Einstellung.

2.3 SEITE 3: METRONOM AKTIVIEREN UND RHYTHM EINSTELLEN (CLICK SELECT)

Im Display sehen Sie **CLICK SELECT** und das Click Fenster zeigt den Rhythmus Wert des Metronoms.

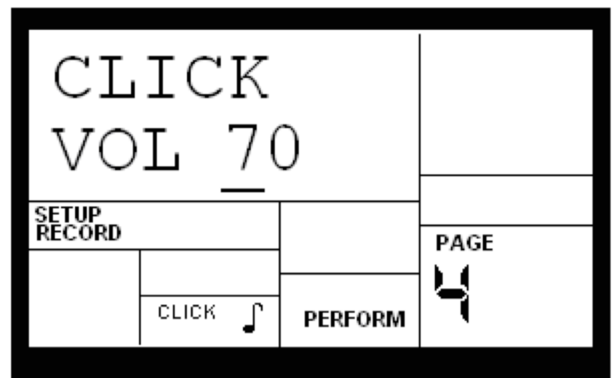


Geben Sie den Wert mit den INC/DEC- oder den Tasten des Zahlenfeldes ein (1 = Viertelnote, 2 = Vierteltriole, 3 = 8tel Note, 4 = 8tel Triole, 5 = 16tel Note, 6 = 16tel Triole, 7-0 = Click AUS).

Das Metronom hören Sie nur im Compose Modus.

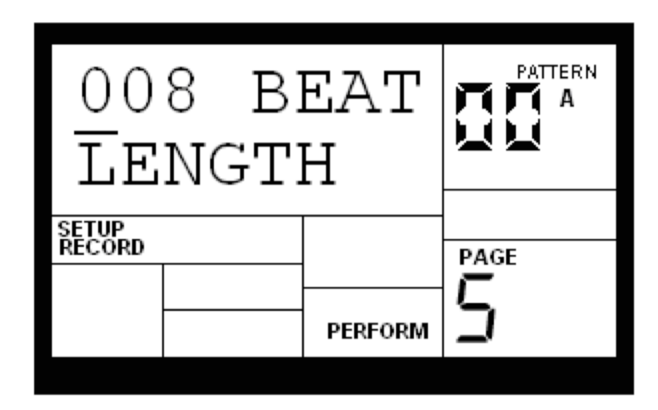
2.4 SEITE 4: METRONOME LAUTSTÄRKE EINSTELLEN (CLICK VOL))

Das Display zeigt **CLICK VOL** und einen zweistelligen Wert, der für die Lautstärke des Metronoms steht, an (**00** = aus, **99** = maximale Lautstärke). Wählen Sie die gewünschte Lautstärke mit den INC/DEC- oder den Zifferntasten.



2.5 SEITE 5: AM PATTERN ENDE TAKTE EINFÜGEN/LÖSCHEN (LENGTH)

Mit dieser Option können Sie am Ende eines Patterns entweder Beats einfügen oder löschen. Die Länge eines Patterns lässt sich vor oder nach der Aufnahme anpassen. Das Verkürzen eines Patterns durch Löschen der Beats am Ende löscht die Drum Events, die sich danach außerhalb des verbleibenden Pattern Bereiches befinden. Durch das Verlängern wird am Ende eines Patterns Stille eingefügt. Durch die Längenänderung eines Patterns wird auch die Länge des dazugehörigen Fills verändert.

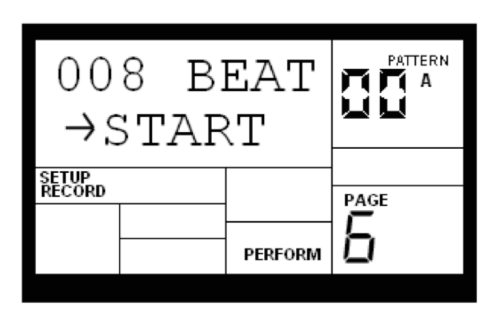


Das Display zeigt Ihnen **### BEAT** und **LENGTH**, wodurch Ihnen die Patternlänge in Beats (Viertelnoten) mitgeteilt wird. Geben Sie die gewünschte Länge mit den INC/DEC Tasten oder den Zifferntasten ein (Sie müssen eine dreistellige Ziffer eingeben, wie 012). Um eine fehlerhafte Eingabe zu vermeiden, müssen Sie die Eingabe mit PLAY bestätigen, bevor das Performance Pad die neue Pattern Länge speichert. Dabei zeigt das **CHANGED LENGTH** an.

Hintergrund Gerade und ungerade Taktarten stellen kein Problem dar, da Patterns bis zu 128 Beats besitzen können. *Beispiel:* Wenn einem 13/4 Takt ein 5/4 Takt folgen soll, programmieren Sie ein 13-Beat Pattern und ein 5-Beat Pattern.

2.6 SEITE 6: BEATS AM PATTERN ANFANG EINFÜGEN/LÖSCHEN (‘START)

Mit dieser Funktion fügen Sie Beats am Anfang eines Pattern hinzu oder löschen Beats vom Anfang des Patterns. Das Verkürzen eines Patterns durch Löschen der Beats am Anfang löscht die Drum Events, die sich danach außerhalb des verbleibenden Pattern Bereiches befinden. Durch das Verlängern wird am Anfang eines Patterns Stille eingefügt. Durch die Längenänderung eines Patterns wird auch die Länge des dazugehörigen Fills verändert.



Im Display sehen Sie ***### BEAT*** und **START**, wodurch Ihnen die Länge des Patterns in Beats (Viertelnoten) angezeigt wird. Geben Sie die gewünschte Länge mit den INC/DEC Tasten oder den Zifferntasten ein (Sie müssen eine dreistellige Ziffer eingeben, wie 012). Ein kleinerer Wert als im Original löscht Beats vom Anfang des. Bei einem größeren Wert werden Beats zum Anfang des Pattern hinzugefügt.

Hintergrund *An einem Beispiel lässt sich gut erklären, wie Beats am Anfang eines Patterns hinzugefügt oder gelöscht werden. Nehmen wir an, die ursprüngliche Pattern Länge beträgt 8 Beats. Indem Die START auf 007 ändern, wird 1 Beat vom Anfang des Patterns gelöscht. Die Beats 002-008 werden deshalb zu den Beats 001-007. Da ein Beat entfernt wurde, ist das Pattern nun 7 Beats lang.*

Falls Sie den START auf 009 ändern, wird ein Beat an den Beginn des Patterns hinzugefügt. Die Beats 001-008 werden nun zu den Beats 002-009. Das Pattern ist nun 9 Beats lang und beginnt mit einem Beat ohne Sound.

2.7 SEITE 7: VERSATZ EINES PATTERNS ODER DRUM PARTS

Der *Offset* Parameter verschiebt ein Pattern oder individuelle Drum Parts in 1/384tel Notenschritten vor oder hinter den Beat und erzeugt dadurch ein realistischeres “Feeling". Diese Funktion beeinflusst nur bereits aufgenommene Parts.

1. Das Performance Pad sollte im Pattern Modus sein und nichts abspielen. Das Display zeigt **OFFSET** an, der Parameter steht auf **00/384** (kein Offset).

2. Drücken Sie das Pad, welches mit einem Versatz versehen werden soll (die Auswahl wird im Display bestätigt). Wird kein Pad ausgewählt, wird das gesamte Pattern verschoben.

3. Geben Sie den zweistelligen Offset Wert mit den INC/DEC oder den Zifferntasten ein. Positive Werte verschieben die Events vor den Beat, negative Werte hingegen hinter den Beat.

Um einen negativen Wert mit den Zifferntasten einzugeben, drücken Sie zuerst DEC.

Drücken Sie PLAY um den Wert im Performance Pad zu bestätigen. Um den gleichen Wert auch anderen Pads zuweisen zu können, wählen Sie das nächste Pad durch Anschlagen aus und drücken Sie wieder PLAY.

Hinweis: Die Displayanzeige setzt sich nach dem Verlassen dieser Funktion zurück. Der eingestellte Wert wird nicht im Display angezeigt, Sie können aber jederzeit OFFSET Veränderungen neu eingeben.

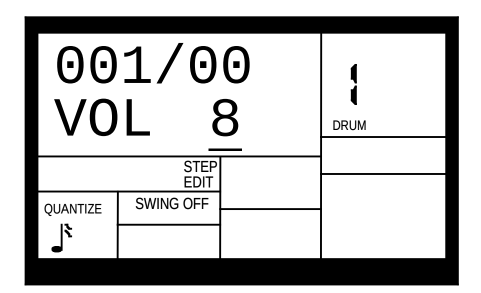
Drums Offset Werte vor den ersten Beat werden an das Ende des Patterns geschoben. Offset Werte hinter dem letzten Beat werden an den Anfang des Patterns gestellt.

2.8 SEITE 8: STEP RECORDING (STEP MODE)

Im Display wird Ihnen **STEP MODE?** angezeigt. Drücken Sie PLAY, um in den Step Modus zu gelangen.

Im Display werden nun Beat und Sub-Beat angezeigt. Falls auf diesem Beat/Sub-Beat bereits ein Drum Event existiert, sehen Sie im Display auch das Drum Pad, welches dieses Event erzeugt hat, sowie die Lautstärke des Events. Falls mehr als ein Drum Event vorhanden ist, können Sie die PAGE UP/DOWN Tasten verwenden, um die unterschiedlichen Drum Events anzuwählen.

Sollte auf dem Beat/Sub-Beat kein Drum Event existieren, zeigt das Display keine Pad Nummer und **EMPTY** anstatt der Lautstärkedaten an.



Zur Navigation durch die Steps in der gewählten Quantisierung verwenden Sie die PAGE UP Taste (vorwärts) und die PAGE DOWN Taste (rückwärts). Wenn zwischen den Beats ein Drum Event existiert, hören Sie den Drum Sound, jedoch wird das Event im Display nicht angezeigt.

Fall Sie einen Swing Wert definiert haben (siehe Abschnitt 2.2) wirkt sich dieser auf die Navigation zwischen den Beats und Sub-Beats aus.

Hintergrund *Der Step Modus ermöglicht die detaillierte Bearbeitung eines Pattern. ("Step" bezieht sich hierbei nicht auf die Schritte eines Songs (Song Step), sondern auf die Steps eines Patterns, die die Drum Events enthalten.) Sie können sich nacheinander durch die Steps "bewegen," bei einem Punkt anhalten und Events löschen oder hinzufügen, sowie die Lautstärke eines Events bearbeiten. Auf diese Weise können "verunglückte" Drum Parts exakt nach Ihren Vorstellungen repariert werden.*

Jeder Step (auch Sub-Beat genannt) dauert eine 1/96tel Note der Beatdauer, bei maximaler Auflösung benötigt es 96 Steps um durch eine Viertelnote "zu fahren." Um Zeit zu sparen, können Sie durch ein Pattern in verschiedenen Notenwerten navigieren. Dazu ändern Sie einfach den Quantisierungswert. *Beispiel:* Eine 16tel Note besteht aus 24 Sub-Beats, weshalb ein Quantisierungswert von 1/16 das Durchlaufen des Patterns in 24 Sub-Beats ermöglicht. Die folgende Übersicht erklärt die Relation zwischen Sub-Beat Anzahl zu Noten/Quantisierungswert.

NOTENWERT	NOTENNAME	SUB-BEATS
1/4	VIERTELNOTE	96
1/6	VIRTELTRIOLE	64
1/8	ACHTELNOTE	48
1/12	ACHTELTRIOLE	32
1/16	SECHZEHNTELNOTE	24
1/24	SECHZEHNTELTRIOLE	16
1/32	32tel NOTE	12
1/48	32tel TRIOLE	8

Der folgende Abschnitt fasst die Optionen des Step Edit Modus zusammen.

2.8A Einem Step eine neue Note hinzufügen

Wählen Sie mit den PAGE Tasten den Step aus, auf dem die Note hinzugefügt werden soll. Drücken Sie das Pad, welches den gewünschten Sound triggert. Dieses Event sowie die Information, wie hart Sie das Pad angeschlagen wurde, wird in den angezeigten Step aufgenommen.

Falls Sie ein Pad anschlagen und sich auf dem Pad bereits einem diesem Pad zugeordneter Sound befindet, können Sie so die Lautstärke verändern. Es wird dann kein neues Event hinzugefügt. Das passiert auch dann, wenn auf dem Step verschiedene Events gespeichert sind und die zu dem Pad gehörende Note nicht angezeigt wird.

2.8B Einen Drum Sound von einem Step entfernen

Gehen Sie mit den PAGE Tasten auf den Step, der die zu löschende Note enthält. Halten Sie dann die ERASE Taste gedrückt und drücken Sie PLAY. Die Drum Note, die im Display angezeigt wurde, wird gelöscht.

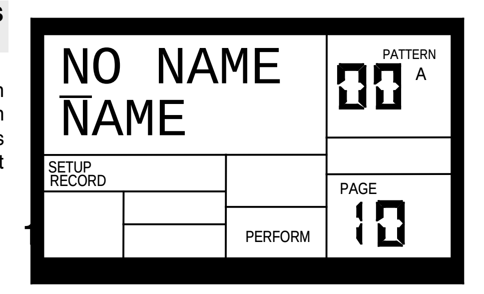
2.8C Ändern der Lautstärke eines Drum Sound eines Steps

Verwenden Sie die PAGE Tasten und wählen Sie mit ihnen den Step, der die zu bearbeitende Note enthält, aus. Zur Lautstärkeänderung haben Sie folgende Möglichkeiten: Sie können die Zifferntasten 1-8 (1=leise, 8=laut), die INC/DEC Tasten verwenden oder das angezeigte Pad anschlagen.

2.8D Verlassen des Step Modus

Um den Step Modus zu verlassen, drücken Sie STOP, RECORD SETUP oder PLAY.

2.9 SEITE 9: BENENNEN DES PATTERNS (NAME)



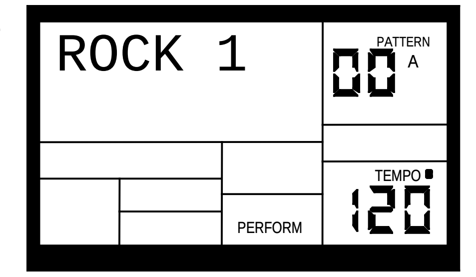
Das Display zeigt **NAME** und den gegenwärtig gewählten Namen (oder **NO NAME**, falls das Pattern noch nicht benannt

wurde) an. Mit den Tasten PAGE UP/DOWN wählen Sie den zu ändernden Buchstaben aus. Zur Änderung des Buchstabens verwenden Sie die INC/DEC Tasten. Es sind Klein- und Großbuchstaben, Ziffern und verschiedene Sonderzeichen verfügbar. Ziffern können Sie auch mit den Ziffertasten eingeben.

KAPITEL 3: PATTERNS AUFNEHMEN & WIEDERGEBEN

3.1 GRUNDLAGEN FÜR AUFNAHME UND WIEDERGABE

Mit der PATTERN/SONG Taste wechseln Sie zwischen Pattern und Song Modus. Alle nun folgenden Pattern Optionen benötigen, wie im Display gezeigt, den Pattern Modus.



3.1A Die Bedeutung der Fill Taste

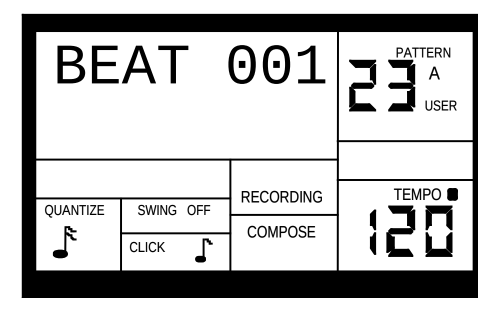
Zusätzlich zum Aufrufen der Fill Patterns (wie bereits in der Einführung beschrieben) kann die FILL Taste während der Aufnahme eine Reihe von aufeinander folgenden Noten in einer gewünschten Quantisierung (siehe Abschnitt 3.1K) erzeugen.

3.1B Perform/Compose Modi

Das Performance Pad besitzt keine Aufnahmetaste. Drücken Sie stattdessen PLAY zum Starten eines Patterns und wählen Sie dann entweder den *Perform* oder *Compose* Modus mit der PERFORM/COMPOSE Taste aus.

Für Aufnahmen wählen Sie den Compose Modus (wie unten abgebildet). Dadurch wird auch das Metronom aktiviert.

Zur Wiedergabe ist der Perform Modus vorgesehen. Hier ist das Metronom deaktiviert. Sie können während der Aufnahme zwischen den beiden Modi hin- und herspringen. In jedem Modus können Sie am Performance Pad die Parameter Pattern Quantisierung, Swing, Click Rhythm und Volume, Pad Velocity, Name, Drumset, sowie Drumset und MIDI Parameter ändern.



HINWEIS: *Der Compose Modus kann nicht bei der Verwendung von Preset Patterns verwendet werden, da sich diese nicht ändern lassen. Um ein Preset Pattern zu editieren müssen Sie es zunächst auf einen leeren User Pattern Speicherplatz kopieren. (siehe Abschnitt 3.3A)*

3.1C Pattern Tempo einstellen

Das Tempo eines Patterns kann im Bereich von 20 bis 255 Beats pro Minute BPM) liegen. Das Tempo kann bei gestopptem oder laufendem Performance Pad geändert werden. Sie können das Tempo auf zwei verschiedene Arten einstellen.

• Vor der Pattern Wiedergabe drücken Sie die STOP Taste mehrmals im gewünschten Tempo. Das Performance Pad berechnet aus dem Durchschnitt der Anschläge das Tempo und das Display zeigt bei jedem Tap die Tempo Information an. Falls Sie einen Fußschalter an die Count/A/B/Fill Buchse angeschlossen haben, drücken Sie diesen anstatt der STOP Taste in der gewünschten Geschwindigkeit. Dieses funktioniert nur, wenn das Performance Pad nicht spielt.

• Verwenden Sie die TEMPO/PAGE AB und AUF Tasten. Indem Sie die Tasten einmal drücken, verändert sich das Tempo um jeweils einen 1 BPM. Wenn Sie eine der Tasten gedrückt halten, durchfahren Sie die Tempowerte schnell.

Hintergrund Im Pattern Modus bleibt das Tempo immer gleich, da es eine globale Einstellung ist — Tempo wird nicht mit jedem einzelnen Pattern gespeichert. Wenn Sie in den Song Modus (Kapitel 5) wechseln und sich das programmierte Songtempo unterscheidet, übernimmt das Performance Pad das Tempo des Songs als neues Tempo—auch wenn Sie in den Pattern Modus zurück wechseln—bis das Tempo entweder manuell oder durch Auswahl eines anderen Songs gewechselt wird.

3.1D Auswahl einzelner Patterns

1. Achten Sie darauf, dass sich das Performance Pad im Pattern Modus befindet.

2. Geben Sie eine zweistellige Pattern Nummer ein (vergessen Sie nicht die Null bei Pattern von 1-9).

3. Drücken Sie die A Taste zur Auswahl des A Main Pattern oder B, um das B Main Pattern auszuwählen. Um das Fill Pattern zu wählen, drücken Sie erst das gewünschte Main Pattern (A oder B) und danach die Fill Taste.

4. Drücken Sie PRESET/USER um entweder ein Preset oder User Pattern anzuwählen.

Wenn ein Main Pattern sein Ende erreicht, springt es zum Anfang zurück und fährt nahtlos mit der Wiedergabe fort, bis Sie ein neues Pattern oder ein Fill Pattern auswählen oder das Pattern stoppen (Abschnitt 3.1E).

3.1E Stoppen/Neustarten eines Pattern

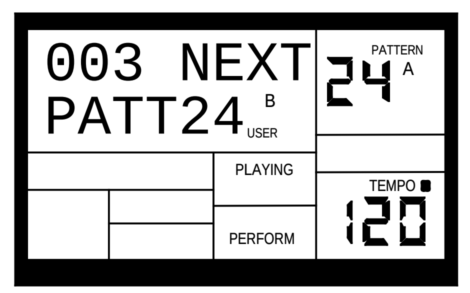
1. Drücken Sie STOP, um die Patternwiedergabe zu beenden.

2. Um ein Pattern von Beginn an abzuspielen, drücken Sie PLAY. Dadurch wird ein Pattern immer wieder von Anfang an abgespielt, egal ob es gerade wiedergegeben wird oder gestoppt ist.

3.1G Auswahl neuer Patterns im Perform Modus

Im Perform Modus können Sie jederzeit eine neue Pattern Nummer eingeben (mit gewünschter A oder B Variation) oder innerhalb eines Patterns von A zu B Variation umschalten. Das neu angewählte Pattern wird abgespielt, sobald das gegenwärtig wiedergegebene Pattern zu Ende gespielt ist. Im Display wird dann das nächste abzuspielende Pattern angezeigt.

Zur Auswahl eines neuen Patterns im Perform Modus geben Sie eine zweistellige Pattern Nummer ein. Falls gegenwärtig ein A Pattern gespielt wird, wird auch die A Variation des neuen Patterns abgespielt. Falls gegenwärtig ein B Pattern gespielt wird, wird auch die B Variation des neuen Pattern abgespielt.



Sie können des weiteren auch eine zweistellige Pattern Nummer eingeben. Dazu können Sie zusätzlich die A oder B Variation wählen und mit der PRESET/USER Taste ein Preset oder User Pattern bestimmen. Fills sind Spezialfälle, die wir später besprechen werden.

HINWEISE

• Wenn Sie Ihre Meinung ändern oder das falsche Pattern ausgewählt haben, können Sie jederzeit die Pattern Nummer neu eingeben, bevor das neue Pattern abgespielt wird.

• Falls Sie STOP drücken, bevor das nächste Pattern mit der Wiedergabe beginnt, stoppt das Performance Pad und das gegenwärtig gewählte Pattern bleibt aktiv.

• Tastaturkürzel: Um das nächst höhere Pattern anzuwählen, drücken Sie die INC Taste (falls 49 das aktuelle Pattern ist, gehen Sie mit INC zum Pattern 00). Zur Auswahl des nächst niedrigeren Patterns drücken Sie die DEC Taste (falls 00 das gewählte Pattern ist, gehen Sie mit DEC zu Pattern 49).

• Wenn Sie ein neues Pattern auswählen und PLAY drücken, wird das neue Pattern sofort wiedergegeben.

3.1H Auswahl eines Fill Patterns im Perform Modus

Fill Patterns sind der Schlüssel für abwechslungsreiche Drum Parts. Deshalb sind Fills auch etwas erklärungsbedürftig.

Wie Sie bereits wissen, besitzen Fills immer die gleiche Länge wie das dazugehörige Main Pattern, dessen Drum Set sie zudem mitbenutzen. Dadurch können Sie zu jeder Zeit ein Fill in die Performance integrieren. Sobald Sie die FILL Taste drücken, übernimmt das Fill und spielt bis zum Ende ab.

Fills stellen Übergangspattern dar. *Beispiel:* Nehmen wir ein 8-Beat A Main Pattern. Dieses spielt und Sie drücken die FILL Taste beim 4. Beat. Das A Fill Pattern spielt die letzten 4 Beats und wechselt dann automatisch zum B Main Pattern. Dasselbe passiert auch anders herum. Wenn Sie B Main wiedergeben und Fill drücken geht das

Performance Pad nach dem B Fill zum A Main Pattern. Sie können ein Fill jederzeit bei der Wiedergabe eines Main Pattern aufrufen.

Fills müssen aber nicht zwangsläufig zu anderen Main Pattern überleiten. Wenn Sie die FILL Taste drücken, bevor das Fill zu Ende gespielt wurde und über das Ende des Fills gedrückt halten, kehrt das Performance Pad zum ursprünglichen Main Pattern zurück.

Fills lassen sich nicht auf dem ersten Beat eines Main Patterns starten, da Fills immer in der Mitte eines Patterns beginnen. Jedoch wird alles, was Sie auf dem ersten Beat des Fills aufnehmen, auf dem Downbeat der darauf folgenden Pattern Variation abgespielt. Dieses nützliche Feature ermöglicht es Ihnen, das nächste Pattern mit einem Crash Becken zu beginnen, ohne dass das Pattern am Anfang ein Crash Becken enthält (welches normalerweise immer wieder am Anfang des Patterns zu hören wäre). Das Crash Becken ist Teil des Fills, nicht des Main Patterns und wird nur nach dem Fill im Main Pattern zu hören sein.

Falls Sie einen Fußschalter an die Count/A/B/Fill Buchse des Performance Pads angeschlossen haben, können Sie die Funktion der FILL Taste beim Abspielen von Pattern im Perform Modus per Fuß steuern.

3.1 Aufnahme eines Pattern

Ein leeres Pattern ist zunächst 8 Beate lang und besitzt eine 16tel Noten-Quantisierung mit einem Swing Faktor von 50% (Off). Falls gewünscht, sollten Sie die Länge des Patterns am besten vor der Aufnahme ändern. Andere Parameter lassen Sie auch während des Aufnahmevorgangs ändern.

Wählen Sie zur Aufnahme ein User Pattern aus. Wechseln Sie in den Compose Modus und drücken Sie PLAY. Wie Sie wissen, können Sie während der Aufnahme zwischen Compose und Perform wechseln.

Während der Aufnahme sehen Sie im Display die gegenwärtige Beat Nummer. Zum Tempo blinkt außerdem die Tempo Anzeige. Bereits im Pattern aufgenommene Drum Sounds werden bei der Aufnahme abgespielt.

Um Drum Sounds in einem Pattern aufzunehmen, schlagen Sie die Drum Pads an oder senden Sie MIDI Daten zum Performance Pad (Abschnitte 6.1 und 6.2), über welche die Drum Sounds getriggert werden. Das Pattern wird während der Aufnahme in einer Schleife (Loop) abgespielt, so dass Sie nach und nach die einzelnen Drum Phrasen einspielen können.

Um die Aufnahme zu beenden drücken Sie STOP. Indem Sie PLAY im Compose Modus drücken, starten Sie das Pattern vom Beginn; das Performance Pad bleibt in Aufnahmebereitschaft.

Hinweis: Falls Sie MIDI Daten in das Performance Pad senden, während es nicht aufnimmt *(wenn das* Performance Pad als Drum Sound Expander Modul genutzt wird), reagieren die Drum Sounds auf 127 Dynamikstufen. Wird ein Drum Sound bei der Aufnahme über MIDI getriggert, quantisiert das Pattern die empfangene Dynamik auf eine der acht Dynamikstufen, die auch durch das Anschlagen der Pads des Gerätes zur Verfügung stehen.

3.1J Auswahl neuer Patterns und Fills im Compose Modus

Im Compose Modus funktioniert die Auswahl der Main Pattern genauso wie im Perform Modus—wählen Sie die Pattern Nummer (mit A oder B Zuweisung) und das neu gewählte Pattern wird wiedergegeben, nachdem das aktuell gewählte Pattern zu Ende gespielt wurde. Im Display wird das nachfolgend abzuspielende Pattern angezeigt.

Im Perform Modus sind Fills die Übergangspatterns. Wenn Sie jedoch FILL im Compose Modus drücken, wird das Fill in einer Schleife abgespielt. Es findet keine Übergang zwischen den Main Patterns statt. Auf diese Weise können Sie das Fill Pattern genauso aufnehmen, wie die Main Patterns. Vergessen Sie nicht, dass das Fill auch den ersten Beat des nächsten Patterns spielt.

Falls Sie einen Fußschalter an die Count/A/B/Fill Buchse angeschlossen haben und Sie Patterns im Compose Modus aufnehmen, können Sie mit dem Fußschalter von einem Main Pattern zum dazugehörigen Fill umschalten. Das Fill wird in einer Schleife abgespielt, bis Sie den Fußschalter wieder drücken. Dann springt das Performance Pad zum dazugehörigen Main Pattern zurück.

3.1K Drum Noten mit Fill wiederholen

Wie wir bereits beschrieben haben, kann die FILL Taste zwei verschiedene Funktionen ausführen. Was die FILL Taste bei der Pattern Auswahl bewirkt, wissen Sie bereits. FILL kann außerdem einen Drum Sound wiederholt antriggern. Dazu wird die gegenwärtig eingestellte Quantisierung (z.B. *Achtelnote, 16tel Note usw.)* und der gewählte Swing Faktor verwendet. Mit dieser Funktion können Sie mehrere Drum Noten spielen, ohne dass Sie die Pads wiederholt anschlagen müssen. Dadurch lassen sich leicht 16tel HiHat Figuren, Snare Rolls usw. programmieren.

1. Versetzen Sie das Performance Pad in den Compose Modus und starten Sie die Aufnahme.

2. Schlagen Sie ein Pad auf dem ersten Beat, an dem die Notenwiederholung starten soll an und halten Sie es gedrückt.

3. Halten Sie gleich danach die FILL Taste gedrückt. Der Sound wird in der gewählten Quantisierung wiederholt, solange das Pad und die FILL Taste gehalten werden. Alle Noten werden in der Lautstärke der ursprünglich angeschlagenen Note aufgenommen.

Achtung: *Wenn Sie nicht zuerst ein Pad anschlagen, wechseln Sie mit der FILL Taste zu einem Fill Pattern.*

3.2 DATEN LÖSCHEN (ERASE)

3.2A Fehler während der Aufnahme löschen

Sie können einen einzelnen Drum Event oder mehrere Events in Echtzeit löschen, während sich das Performance Pad in der Aufnahme befindet. Das Löschen funktioniert nur bei den Beats, die durch die gewählte Quantisierung und den eingestellten Swing Faktor angesprochen werden können – wenn Sie die Quantisierung ausschalten, können Sie auf allen Beats Events löschen.

1. Versetzen Sie das Performance Pad in den Compose Modus und starten Sie mit PLAY die Aufnahme.

2. Drücken und halten Sie ERASE.

3. Schlagen Sie auf das Pad, welches den zu löschenden Sound triggert, kurz bevor das Event zu hören ist und lassen Sie das Pad nach dem Event wieder los. Dabei müssen Sie die ERASE Taste gedrückt halten. Um mehrere Events des Pads zu löschen, halten Sie das Pad gedrückt, bis das letzte Event vorbei ist.

3.2B Löschen eines Patterns

Beim Löschen von Main und dazugehörigen Fill Patterns oder beim Löschen eines Main oder Fill Patterns (wobei die andere Variation leer ist) werden die Drum Set Zuweisungen (jedoch nicht die Drum Set Parameter), Name und Länge auf den Ursprungswert gebracht *(*also, das Drum Set mit der gleichen Nummer wie das Pattern, **EMPTY PATTERN** als Name und 68 Beats als Länge). Wenn jedoch ein Main oder Fill Pattern bereits programmierte Daten enthält, merkt sich das Pattern die Drum Set Zuweisung, den Namen und die Länge.

1. Um ein Pattern löschen zu können, muss das sich Performance Pad im Pattern Modus befinden und darf nicht abspielen.

2. Geben Sie da zu löschende Pattern mit den Zifferntasten oder mit den INC/DEC Tasten ein.

3. Halten Sie die ERASE Taste gedrückt. Im Display steht **PATTERN ERASE?**

4. Drücken Sie bei gehaltener ERASE Taste auf PLAY. Das Display meldet nun: **PATTERN ERASED**, gefolgt von **FILL ERASE?**

5. Drücken Sie bei gehaltener ERASE Taste noch einmal auf PLAY. Im Display steht dann **FILL ERASED.**

6. Lassen Sie beide Tasten los.

Hinweis: Um die Drum Set Zuweisung, die Länge und den Namen beim Löschen eines Patterns beizubehalten, halten Sie ERASE gedrückt und schlagen Sie jedes Drum Pad an. Dadurch werden zwar die Drum Events, jedoch nicht die Pattern Parameter gelöscht.

3.2C **Alle Events, die ein Pad gespielt hat löschen**

Hiermit löschen Sie alle Events eines Patterns, die mit einem bestimmten Pad gespielt wurden, ohne die Drum Sets Parameter zu verändern.

1. Das Performance Pad sollte sich Pattern Modus (egal ob Perform oder Compose) befinden und nicht spielen. Zum Löschen von Events während der Aufnahme beachten Sie bitte Abschnitt 3.2A.

2. Halten Sie ERASE gedrückt.

3. Schlagen Sie das Pad an, mit welchem die zu löschenden Events gespielt wurden (ERASE muss weiter gedrückt gehalten werden). Im Display sehen Sie die Nummer des Drum Pads. Sie können weitere Events löschen, indem Sie ein anderes Pad anschlagen, während ERASE gedrückt gehalten wird.

3.3 DATEN KOPIEREN (COPY)

Die folgenden Kopierfunktion setzen voraus, dass Sie ein Main Pattern auf ein anderes Main Pattern kopieren (wie Sie wissen, wird dadurch das Fill ebenfalls kopiert). Andere Kombinationen benötigen besondere Beachtung.

• Falls ein Main Pattern auf ein bespieltes Pattern oder auf sich selbst kopiert wird, hängt sich das Fill an das existierende Fill an, da auch das Main Pattern an das existierende Main Pattern angefügt wird.

• Wenn Sie von Main auf Fill (oder von Fill auf Main) innerhalb eines Patterns kopieren, wird das Ziel gelöscht und durch die Quelldaten überschrieben, da Main und Fill Patterns identische Längen haben müssen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn das Fill nur eine Variation des Main Patterns sein soll—kopieren Sie Main auf Fill und nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.

• Das Kopieren eines Fills auf ein anderes Fill folgt den gleichen Gegebenheiten, wie das Kopieren eines Main Patterns aus Fill.

• Um ein Pattern um ein anderes Pattern zu erweitern, müssen Sie ein Main Pattern auf ein anderes Main Pattern kopieren.

3.3A Patterns kopieren, erweitern und verdoppeln

1. Das Performance Pad sollte sich im Pattern Modus befinden und nicht spielen.

2. Wählen Sie das zu kopierende Pattern aus.

3. Halten Sie die COPY Taste gedrückt (bis zum Schritt 6). Im Display steht **COPY TO PATT**.

4. Geben Sie die Pattern Nummer ein, auf die das Pattern kopiert werden soll. Verwenden Sie dazu die Zifferntasten oder die INC/DEC Tasten.

• Das Kopieren des Patterns auf ein leeren Pattern ersetzt das Pattern mit den Original Pattern Daten.

• Das Kopieren des Patterns auf ein bestehendes Pattern erweitert das Ziel-Pattern um die Daten der Kopie. Falls dadurch ein Pattern mit mehr als 128 Beats entstehen würde, sehen Sie eine **TOO MANY BEATS** Warnmeldung im Display.

• Das Kopieren eines Patterns auf sich selbst verlängert seine Beats.

• Die Drum Set Zuweisung und der Pattern Name werden zusammen mit den Drum Daten nur dann kopiert, wenn das Ziel-Pattern leer ist.

5. Drücken Sie PLAY. Im Display erscheint die Bestätigung **COPY DONE**.

6. Lassen Sie die COPY und PLAY Tasten los.

3.3B Kopieren eines Drum Pad Parts zu einem anderen Drum Pad

Merge: Wenn auf dem Ziel-Drum Pad **schon Daten vorhanden sind**, werden diese mit den kopierten Daten zusammengeführt. Falls die beiden Parts Events für dasselbe Pad auf demselben Beat enthalten, wird nur ein Event übernommen, der den Level des Quell Pattern Events annimmt.

Sound Stacking™: Wenn das Drum Pad, welches als Ziel dient **leer** ist, wird das Quell Pattern einfach kopiert. Dadurch lassen sich mehrere Drum Sounds übereinander legen.

1. Das Performance Pad sollte sich im Pattern Modus befinden und nicht spielen.

2. Wählen Sie das Pattern, welches den zu kopierenden Part enthält, aus.

3. Halten Sie die COPY Taste gedrückt (bis Schritt 7). Im Display steht **COPY TO PATT**.

4. Schlagen Sie das zu kopierende Pad an. Im Display erscheint die Nummer des Pads *(z.B.,* **D8**).

5. Schlagen Sie das Ziel-Pad an, auf das der Part kopiert werden soll. Sie können die Ziel-Padauswahl ändern, solange COPY gedrückt gehalten wird.

6. Drücken Sie PLAY. Im Display steht **COPY DONE**.

7. Lassen Sie die COPY und PLAY Tasten los.

3.3C Kopieren eines Drum Pad Parts zu einem anderen Drum Pad eines anderen Patterns

Dieser Kopiervorgang mischt den Rhythmus des kopierten Drum Pads mit dem Rhythmus des Ziel-Patterns. Um den Ziel-Rhythmus zu löschen, müssen Sie zunächst der Beschreibung im Abschnitt 3.2C folgen.

1. Das Performance Pad sollte sich im Pattern Modus befinden und nicht spielen.

2. Wählen Sie das Pattern aus, welches den zu kopierenden Drum Part enthält.

3. Halten Sie die COPY Taste gedrückt (bis Schritt 8). Im Display steht **COPY TO PATT**.

4. Geben Sie die Pattern Nummer des Patterns ein, in das der Drum Part kopiert werden soll.

5. Schlagen Sie das Pad, das den Part enthält an. Im Display wird die Drum Nummer (z.B. **D2**) angezeigt.

6. Schlagen Sie das Pad an, zu dem die Events hinzugefügt werden sollen. Sie können die Ziel-Padauswahl ändern, solange COPY gedrückt gehalten wird.

7. Drücken Sie PLAY. Im Display steht **COPY DONE.**

8. Lassen Sie die COPY und PLAY Tasten los.

KAPITEL 4: ERZEUGEN VON DRUM SETS

Die 8 Pads des Performance Pad können verschiedene Drum Sounds zugewiesen werden. Diese können verschiedene Einstellungen für Lautstärke, Tonhöhe Panorama, Triggering Modus und Ausgangszuweisung besitzen. Jede Kombination aus verschiedenen Pad Parametern besitzt eine eigene Nummer und wird als Drum Set bezeichnet; jedes A und B User Pattern kann ein eigenes Drum Set haben. Im Performance Pad befinden sich 50 nicht veränderbare Preset Drum Sets, sowie 50 programmierbare User Drum Sets. Drum Sets besitzen einen eigenen Speicherbereich und sind vergleichbar mit Programs oder Patches eines Synthesizers.

Bitte beachten Sie, dass bei der Bearbeitung eines Drum Sets jedes Pattern, welches dieses Set benutzt, betroffen ist.

Zum Editieren eines Drum Sets gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Drücken Sie die DRUM SET Taste.

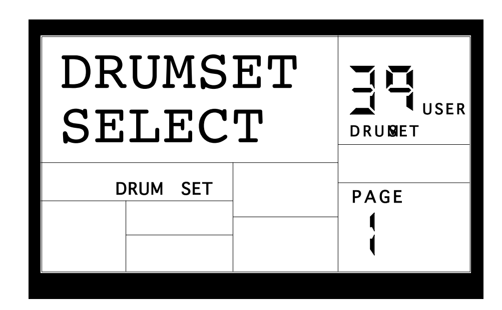
2. Verwenden Sie die Page Tasten zur Auswahl der verschiedenen Funktionsseiten; Das Display zeigt in der rechten unteren Ecke die Seitenzahl an.

3. Nehmen Sie Änderungen an den Parametern der Seite vor.

4. Nachdem alle gewünschten Änderungen vorgenommen wurden, speichern Sie das Drum Set (Seite 8).

4.1 SEITE 1: AUSWAHL DES DRUM SETS (DRUMSET SELECT)

Im Display erkennen Sie **DRUMSET SELECT**, die gegenwärtig gewählte Drum Set Nummer und ob die Preset oder User Drum Set Bank gewählt ist.



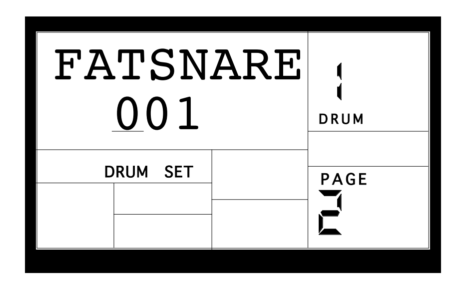
1. Drücken Sie die PRESET/USER Taste um zur gewünschten Drum Set Bank zu gehen.

2. Geben Sie die Drum Set Nummer (von 00 bis 49) mit den INC/DEC oder den Zifferntasten ein.

3. User Patterns merken sich die gewählten Drum Set Zuweisungen (Preset Patterns haben feste Drum Set Zuweisungen).

4.2 SEITE 2: SOUNDS ZU PADS ZUWEISEN

Das Display zeigt die gewählte Pad Nummer und den zugewiesenen Sound an.



Sie können jeden Sound des Performance Pads einem Pad oder mehreren Pads zuordnen. Jedes einzelne Drum Set kann eine eigene Drum Sound Belegung verwenden.

Um einen Sound zu einem Pad zuzuweisen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

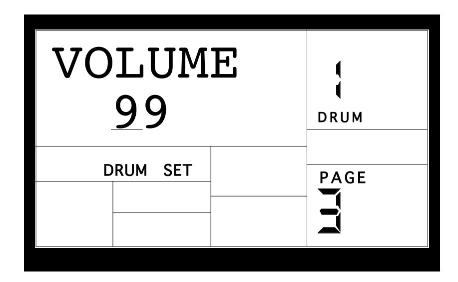
1. Schlagen Sie das Pad an.

2. Geben Sie die gewünschte Nummer des Drum Sounds mit den INC/DEC oder Zifferntasten ein.

3. Nachdem das Display Ihre Auswahl bestätigt hat, speichern Sie das editierte Drum Set (siehe Abschnitt 4.8) oder nehmen Sie weitere Zuweisungen vor. Dazu schlagen Sie einfach ein anderes Pad an und weisen ihm einen anderen Drum Sound zu.

4.3 SEITE 3: PAD LAUTSTÄRKE EINSTELLEN (VOLUME)

Das Display zeigt **VOLUME** an, die gegenwärtig gewählte Pad Nummer und die Lautstärke des Pads an.



Zur Änderung der Pad Lautstärke gehen Sie wie folgt vor:

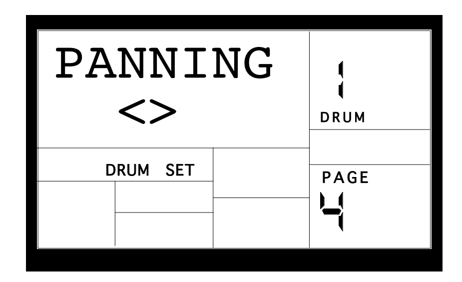
1. Schlagen Sie das gewünschte Pad an (die Pad Nummer wird im Display angezeigt).

2. Geben Sie die gewünschte Lautstärke von 00 (aus) bis 99 (Maximalwert)Mit den Ziffern- oder INC/DEC Tasten ein.

3. Nachdem das Display Ihre Auswahl bestätigt hat, speichern Sie das editierte Drum Set (siehe Abschnitt 4.8) oder nehmen Sie weitere Zuweisungen vor. Dazu schlagen Sie einfach ein anderes Pad an und ändern Sie die Lautstärke des Pad Drum Sounds.

4.4 SEITE 4: PAD PANORAMA POSITION (PANNING)

Das Display zeigt **PANNING**, die gegenwärtige Pad Nummer und die Pan Position des Pads an. (Beachten Sie die kleinen Pfeile, sie bewegen sich bei der Änderung der Panorama Position.)



Folgen Sie dieser Anweisung, um das Panorama des Pads zu ändern:

1. Schlagen Sie das gewünschte Pad an (die Pad Nummer wird im Display angezeigt).

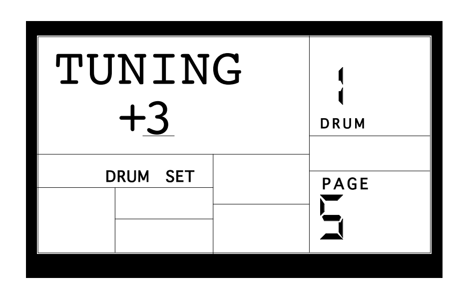
2. Definieren Sie die gewünschte Panorama Position (von links bis rechts) mit den Ziffern- oder den INC/DEC Tasten. Die sieben möglichen Positionen korrespondieren wie folgt mit den Zifferntasten: 1 = ganz links bis 7 = ganz rechts; 4 = Mitte.

3. Nachdem das Display Ihre Auswahl bestätigt hat, speichern Sie das editierte Drum Set (siehe Abschnitt 4.8) oder nehmen Sie weitere Zuweisungen vor. Dazu schlagen Sie einfach ein anderes Pad an und definieren die Panorama Position seines Sounds.

Hintergrund *Da das Performance Pad zwei Stereoausgänge besitzt, lassen sich Drum Sounds zu einem Stereoausgang (Seite 7) zuweisen, sowie in der Panorama Position anordnen.*

4.5 SEITE 5: TONHÖHE DES PADS (TUNING)

Im Display sehen Sie **TUNING**, die gewählte Pad Nummer und den Tuning Wert.



Die Tonhöhe des Pad Drum Sounds ändern Sie wie folgt:

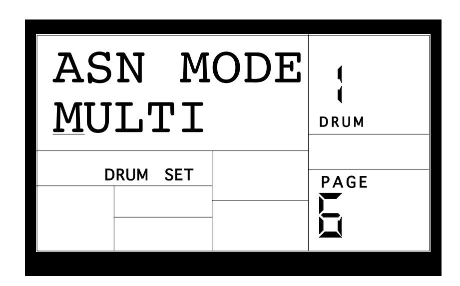
1. Schlagen Sie das gewünschte Pad an (die Pad Nummer wird im Display angezeigt).

2. Geben Sie mit den INC/DEC Tasten den gewünschten Wert ein. Es steht Ihnen der Bereich von +3 bis 0 (normal) bis -4 zur Verfügung.

3. Nachdem das Display Ihre Auswahl bestätigt hat, speichern Sie das editierte Drum Set (siehe Abschnitt 4.8) oder nehmen Sie weitere Zuweisungen vor. Dazu schlagen Sie einfach ein anderes Pad an und editieren seinen Tuning Wert.

4.6 SEITE 6: TRIGGERING MODUS DEFINIEREN (ASN MODE)

Das Display zeigt **ASN MODE** (für Assignment Mode), die gewählte P Nummer und den gewählten Modus an.



Zur Änderung des Modus gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Schlagen Sie das gewünschte Pad an (Die Pad Nummer wird im Display angezeigt).

2. Geben Sie den gewünschten Modus mit den INC/DEC Tasten oder den Zifferntasten 1-4 ein.

3. Nachdem das Display Ihre Auswahl bestätigt hat, speichern Sie das editierte Drum Set (siehe Abschnitt 4.8) oder nehmen Sie weitere Zuweisungen vor. Dazu schlagen Sie einfach ein anderes Pad an und weisen ihm einen Modus zu.

Hintergrund *Jeder Modus beeinflusst das Triggern in einer anderen Weise:*

Multi: Wird ein Pad wiederholt angeschlagen, wird jede getriggerte Note in der gesamten Länge abgespielt. Verwenden Sie diese Funktion bei Becken, da frühere Anschläge früher ausklingen als spätere Anschläge.

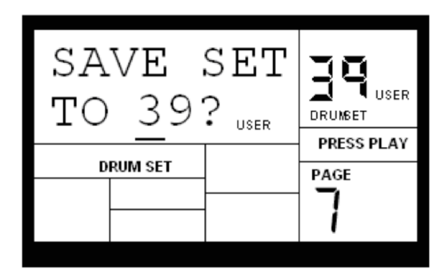
Single: Wird ein Pad hintereinander angeschlagen, beendet jeder neue Schlag den bereits klingenden Sound. Verwenden Sie diese Funktion für perkussive Sounds.

Group 1 und 2: Pads, die einer bestimmten Group (1 oder 2) zugeordnet sind unterdrücken sich gegenseitig, wenn ein Pad einer Gruppe noch klingt und ein Pad, das derselben zugewiesen ist, angeschlagen wird. Die klassische Anwendungen für diese Groups sind HiHats – eine geschlossene HiHat schneidet den Sound einer offenen HiHat ab.

Das Performance Pad kann bis zu 16 Stimmen gleichzeitig wiedergeben. Wenn Sie viele Noten gleichzeitig spielen, kann es passieren, dass alle 16 Stimmen spielen und keine weitere Stimme für einen Sound mehr zur Verfügung steht. Aus diesem Grund beendet das Performance Pad in diesem Fall den Sound, der als erstes ausklingen wird, damit der neue Sound gespielt werden kann. Um diesem (nicht immer erwünschten) Szenario vorzubeugen, können Sie Sounds, die lange und tonal ähnlich klingen (z.B. Toms), in einer Group zusammenfassen, damit sie nicht durch klangfremde Sounds abgeschnitten und ersetzt werden.

4.7 SEITE 7: SPEICHERN DES DRUM SETS (SAVE SET)

Im Display steht **SAVE SET?**, die gegenwärtige Drum Set Nummer (Speicherplatz), und eine zweistellige Zahl, die identisch mit der gewählten Drum Set Nummer ist.



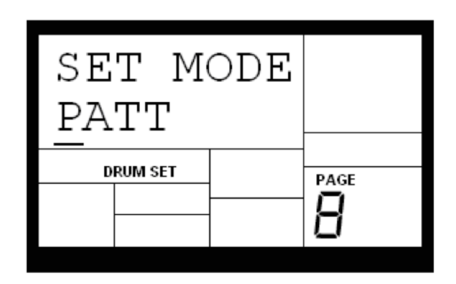
Um ein Drum Set auf dem gegenwärtigen Speicherplatz abzulegen, drücken Sie PLAY. Das Display meldet **DRUMSET SAVED**, solange Sie PLAY gedrückt halten.

Zum Speichern eines Drum Sets auf einem anderen Speicherplatz geben Sie mit den Zifferntasten oder den INC/DEC Tasten eine neue Drum Set Nummer ein (im Bereich von 00-49) und drücken Sie dann PLAY. Das Display meldet **DRUMSET SAVED**, solange Sie PLAY gedrückt halten.

Falls Sie ein Preset Drum Set editiert haben und dieses nun speichern wollen, müssen Sie es als User Drum Set speichern, da Sie ein Preset Drum Set nicht überschreiben können. Mit diesem Vorgang können Sie ein Drum Set auch auf einen anderen Speicherplatz kopieren. Bedenken Sie auch stets, dass Sie vor der Veränderung eines Patterns das Drum Set speichern sollten, um Ihre Editierungen nicht zu verlieren.

4.8 SEITE 8: MANUELLES ÜBERSCHREIBEN EINES DRUM SETS (SET MODE)

Im Display wird Ihnen **SET MODE** angezeigt. Verwenden Sie die INC/DEC Tasten zur Auswahl von **PATT** (jedes Pattern verwendet ein eigenes Drum Set) oder **MANUAL** (das Performance Pad behält das gewählte Drum Set bei, egal welches Pattern gewählt wird).



Hinweis: *Wenn beim Auswählen neuer Patterns immer das gleiche Drum Set zu hören ist, steht dieser Parameter auf MANUAL anstatt auf PATT.*
Ikkl,0

KAPITEL 5: SONG MODUS

5.1 GRUNDLAGEN DES SONG MODUS

Nachdem Sie nun verschiedene Patterns erzeugt haben, ist es nun an der Zeit diese Patterns zu einem Song zu kombinieren. In einem Song können Sie sowohl Preset Patterns als auch User Patterns verwenden. Songs lassen sich auf 3 Arten erzeugen:

• In Echtzeit. Während das Performance Pad im Song Modus spielt (Compose Modus muss aktiviert sein), merkt es sich die von Ihnen gewählten Patterns und Fills.

• Manuell. Gehen Sie in den Song Modus und programmieren Sie Patterns und Fills wie in einer Liste in der Reihenfolge per Hand, in der sie abgespielt werden sollen. Dabei können Sie den Beat und den Sub-Beat definieren, an dem das Fill die Wiedergabe vom dazugehörigen Main Pattern übernimmt.

• Eine Kombination aus beiden oben genannten Möglichkeiten. Erzeugen Sie in Echtzeit einen Song und fügen Sie manuell zusätzliche Song Steps ein oder löschen Sie vorhandene Song Steps, usw.

Das Performance Pad merkt sich bis zu 100 Songs. Jeder Song kann aus bis zu 254 Steps bestehen. Jeder Step nimmt eine Pattern Nummer oder einen Fill auf. Jeder Song merkt sich das Tempo, in dem er zuletzt gespielt wurde.

5.1A Songs auswählen und den Song Modus einschalten/verlassen

1. Das Performance Pad muss sich im Song Modus befinden.

2. Wählen Sie den PERFORM Modus aus.

3. Geben Sie mit den INC/DEC oder den Zifferntasten eine zweistellige Song Nummer ein. Song Nummern müssen immer zweistellig eingegeben werden (z.B. Song 01).

4. Starten Sie mit PLAY die Wiedergabe und beenden Sie diese mit der STOP Taste.

5. Zum Verlassen des Song Modus und zur Rückkehr in den Pattern Modus stoppen Sie zunächst die Wiedergabe des Songs mit der STOP Taste und drücken dann die PATTERN/SONG Taste.

5.1B Song Tempo einstellen

Der wählbare Tempo Bereich umfasst 20 bis 255 Beats Pro Minute. Das Song Tempo kann jederzeit geändert werden, egal ob das Performance Pad spielt der nicht. Der Song erinnert sich immer an das zuletzt eingestellte Tempo des Songs. Das Tempo lässt sich auf zwei Arten einstellen:

1. Bevor Sie die PLAY zum Starten eines Songs verwenden, drücken Sie die STOP Taste mehrere Male im gewünschten Tempo an. Das Performance Pad berechnet daraus das Tempo und das Display aktualisiert die Tempo Angabe dementsprechend. Falls an dem Count/A/B/Fill Anschluss ein Fußschalter vorhanden ist, können Sie den Fußschalter zur Tempoeingabe durch wiederholtes Drücken verwenden. Diese Techniken funktionieren nur bei gestoppten Performance Pad.

2. Verwenden Sie die TEMPO/PAGE Tasten. Drücken Sie die jeweilige Taste einmal, um das Tempo schrittweise um 1 zu verändern oder halten Sie die jeweilige taste, um durch die Tempo Werte zu scrollen.

Hintergrund *Im Pattern Modus bleibt das Tempo gleich, bis es geändert wird. Wenn Sie in den Song Modus umschalten und das programmierte Song Tempo sich unterscheidet, übernimmt das Performance Pad das Tempo des Songs—auch wenn Sie zurück in den Pattern Modus schalten—bis Sie das Tempo manuell wieder verändern.*

5.1C Weiterspielen, Neustarten oder um nächsten Song Step springen

• Wenn Sie im Compose Modus einen Song stoppen und dann PLAY drücken, spielt der Song vom ersten Beat des Patterns weiter, in dem die STOP Taste gedrückt wurde.

• Wenn Sie im Perform Modus einen Song stoppen und PLAY drücken, startet der Song von Beginn an neu.

• Im Compose oder Perform Modus können Sie mit PLAY während der Wiedergabe eines Songs zum nächsten Song Step springen. Das dem Song Step zugewiesene Pattern beginnt auf dem Downbeat.

5.1D "Loopen" eines Patterns im Song

Im Song Perform Modus können Sie durch das Drücken der FILL Taste bis zum Ende eines Songs Steps diesen Step wiederholen lassen. Ein an der Count/A/B/Fill Buchse angeschlossener Fußschalter kann dieselbe Funktion ausführen.

5.1E Von der Mitte eines Songs starten

Sie müssen nicht jedes Mal von Beginn an eines Songs starten; im Compose Modus können Sie einem Song von jedem Song Step aus starten.

1. Gehen Sie in den Compose Modus, auch wenn Sie nicht aufnehmen möchten.

2. Suchen Sie mit den INC/DEC Tasten den Song Step, von dem aus die Wiedergabe beginnen soll.

3. Drücken Sie PLAY. Das Performance Pad startet am Downbeat des gewählten Song Steps.

4. Wenn Sie die Song Länge nicht ändern möchten, wechseln vor dem Ende des Songs in den Perform Modus. Wenn der Song verlängert werden soll, verbleiben Sie im Compose Modus.

5.1F Benennen eines Songs (NAME)

1. Das Performance Pad kann sich in Compose oder Perform Modus befinden.

2. Drücken Sie RECORD SETUP. Falls der Song schon einen Namen besitzt, sehen Sie diesen in der oberen Zeile. Falls der Song noch benannt wurde, zeigt das Display **NO NAME** an.

3. Geben Sie den mit den PAGE UP/DOWN und den INC/DEC Tasten die Buchstaben für den neuen Namen ein. Sie können den Namen auch mit den Zifferntasten vergeben.

5.1G Ändern des Song Tempos während das Performance Pad spielt

Um das Song Tempo während der Wiedergabe zu ändern, Drücken Sie die TEMPO/PAGE UP Taste für eine schnellere Wiedergabe und die TEMPO/PAGE DOWN Taste, um das Tempo zu verlangsamen.

5.2 SONG IN ECHTZEIT ERSTELLEN

Um in einem leeren Song einen neuen Song in Echtzeit zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. (Optional) Wählen Sie im Pattern Modus das Pattern für den ersten Song Step aus.

2. Wechseln Sie in den Song Modus und wählen Sie die gewünschte Song Nummer aus.

3. Wählen Sie den Compose Modus. Das Display zeigt Ihnen **STEP 01** und den Inhalt des Steps, der gegenwärtig **END** ist (dadurch wird Ihnen angezeigt, dass der erste Song leer ist, da dieser noch keine Daten enthält. Wenn im ersten Step eine **PATT** Nummer steht ist der Song nicht leer).

4. Wenn Sie den ersten, optionalen Schritt nicht durchgeführt haben, geben Sie das gewünschte Pattern für Step 1 (Preset oder User, A oder B, A Fill oder B Fill) ein.

5. Drücken Sie PLAY. Falls Sie Schritt (1) befolgt haben, wird das gewählte Pattern abgespielt. Anderenfalls hören Sie das im Step (4) definierte Pattern spielen.

6. Wenn Sie während der Wiedergabe des ersten Patterns eine neue Pattern Nummer (Preset oder User, A oder B) eingeben, beginnt dieses Pattern nach dem Ende des ersten Patterns mit der Wiedergabe und wird als nächster Song Step im Song gespeichert. Wird das Original-Pattern beibehalten, wird bei jeder Wiederholung ein neuer Song Step mit der jeweiligen Pattern Nummer erzeugt.

7. Sie können außerdem auch jederzeit FILL drücken. Das Performance Pad erinnert sich, wann Sie FILL gedrückt haben.

Wie auch im Pattern Modus erzeugt FILL automatisch einen Übergang zum B Pattern, falls das A Pattern gerade abgespielt wird (und umgekehrt) oder geht zum Ursprungspattern zurück, wenn Sie FILL bis nach dem Ende des Fills gedrückt halten.

Ein Fill kann in jede andere Pattern Nummer überleiten (A oder B). Suchen Sie dafür vor dem Ende des Fills das neue Pattern aus und lassen Sie die FILL Taste vor dem Ende des Fills los.

Bei der Aufnahme eines Songs im Compose Modus funktioniert der Count/A/B/Fill Fußschalter als Fernsteuerung der FILL Taste.

5.2A Song Editing in Echtzeit

Wenn Sie bereits Daten in einem Song aufgenommen haben, können Sie durch das Drücken der PLAY Taste im Compose Modus keine neue Aufnahme starten, bis der letzte Song Step erreicht wird (Sie sehen im Display dann **PLAYING** anstatt **RECORDING**). Fills lassen sich jederzeit overdubben und werden im Song platziert, wie sie gespielt werden. Dann hat das gedrückt halten von FILL bis über den Downbeat hinaus keine Auswirkungen; die im Song verwendeten Patterns werden dadurch nicht geändert.

5.3 MANUELLE SONG ERZEUGUNG

5.3A Patterneingabe

1. Gehen Sie in den Song Modus und wählen Sie die gewünschte Song Nummer aus.

2. Wechseln Sie in den Compose Modus. . Das Display zeigt Ihnen **STEP 01** und den Inhalt des Steps, der gegenwärtig **END** ist (dadurch wird Ihnen angezeigt, dass der erste Song leer ist, da dieser noch keine Daten enthält. Wenn im ersten Step eine **PATT** Nummer steht ist der Song nicht leer).

3. Geben Sie eine zweistellige Pattern Nummer mit den Zifferntasten ein. Wählen Sie (falls notwendig) zwischen den A/B Variationen und Preset/User Optionen aus.

4. Falls Sie ein weiteres Pattern eingeben möchten, drücken Sie die INC Taste. Sie gelangen so zum nächsten Step. Mit der DEC Taste können Sie zum vorherigen Step springen und dessen Pattern ändern.

5.3B Ein Fill hinzufügen

1. Wählen Sie, während sich das Performance Pad im Song und Compose Modus befindet, den Step, an dem das Fill hinzugefügt werden soll.

2. Halten Sie die FILL Taste gedrückt.

3. Geben Sie die Anzahl der Beats und Sub-Beats ein, nachdem das Fill zu spielen anfangen soll. Verwenden Sie dazu die Ziffern- oder INC/DEC Tasten.

4. Wenn im Song der Step gespielt wird, in dem das Fill vorkommt, zeigt das Display **FILL** an, wenn dieses zu spielen beginnt.

5.3C Ein Fill entfernen

Im Compose Modus können Sie ein Fill auf zwei Arten aus einem Song entfernen:

• Wenn der Fill Step beginnt, halten Sie entweder die A Taste (für ein A Pattern) oder die B Taste (für ein B Pattern). Das Fill wird dabei entfernt.

• Wenn der Fill Step erreicht wird, halten Sie die FILL Taste gedrückt und drücken Sie ERASE.

5.3D Einen Step zwischen zwei Song Steps einfügen

1. Das Performance Pad sollte sich im Song und Compose Modus befinden.

2. Wählen Sie mit den INC/DEC Tasten die Step Nummer an, an der ein Step eingefügt werden soll. *Beispiel:* Um nach dem Step 04 einen neuen Step einzufügen, wählen Sie Step 05.

3. Halten Sie COPY gedrückt (bis Punkt 6). Im Display steht **INSERT**.

4. Geben Sie die einzufügende, zweistellige Pattern Nummer ein.

5. Drücken Sie PLAY. Der neue Step wird eingefügt. Alle nachfolgenden Steps werden automatisch umnummeriert *(z.B. wird aus* Step 05 der Step 06, usw.).

6. Lassen Sie die INSERT und PLAY Tasten los.

5.3E Einen Step löschen

1. Das Performance Pad sollte sich im Song und Compose Modus befinden.

2. Wählen Sie mit den INC/DEC Tasten den zu löschenden Step aus.

3. Drücken Sie ERASE. Im Display erscheint **ERASE STEP?**

4. Drücken Sie Play, während Sie nach wie vor die ERASE Taste gedrückt halten. Der Step wird gelöscht. Alle nachfolgenden Steps werden neu nummeriert *(z.B. wird aus Step 06 der Step 05, usw.).* Das Display meldet STEP ERASED, solange wie ERASE und PLAY gehalten werden.

5. Lassen Sie die ERASE und PLAY Tasten los.

5.3F Einem Step ersetzen

1. Das Performance Pad sollte sich im Song und Compose Modus befinden.

2. Wählen Sie den zu ersetzenden Step mit den INC/DEC Tasten aus.

3. Geben Sie eine neue Pattern Nummer (mit dazugehöriger A oder B, Fill, oder User/Preset Option) ein. Da der Step nur ersetzt wird, findet keine neue Nummerierung nachfolgender Steps statt.

5.3G Löschen eines Songs

1. Das Performance Pad sollte sich im Song und Perform Modus befinden.

2. Wählen Sie mit den Zifferntasten den zu löschenden Song aus.

3. Halten Sie die ERASE Taste gedrückt. Im Display erscheint die Meldung **SONG ERASE?**

4. Drücken Sie bei gehaltener ERASE Taste auf PLAY. Die Meldung **SONG ERASED** erscheint im Display und der Löschvorgang ist abgeschlossen.

5. Lassen Sie die ERASE und PLAY Tasten los.

5.3H Kopieren eines Songs auf sich selbst (Verdoppelung der Song Länge)

Durch das Kopieren eines Songs auf sich selbst wird die Länge des Songs verdoppelt.

1. Das Performance Pad sollte sich im Song und Perform Modus befinden.

2. Wählen Sie mit den INC/DEC Tasten den gewünschten Song aus.

3. Halten Sie die COPY Taste gedrückt. Die Meldung **COPY TO SONG** erscheint.

4. Geben Sie bei gedrückt gehaltener COPY Taste dieselbe Song Nummer des Songs ein, den Sie im Schritt (2) gewählt hatten und drücken Sie auf PLAY. Der Kopiervorgang wird abgeschlossen und im Display erscheint die Meldung **COPY DONE**.

5. Lassen Sie die COPY und PLAY Tasten los.

5.3I Kopieren eines Songs in einen anderen Song

1. Das Performance Pad sollte sich im Song und Perform Modus befinden.

2. Wählen Sie mit den INC/DEC Tasten den zu kopierenden Song aus.

3. Halten Sie nun die COPY Taste (bis Schritt (6) gedrückt. Im Display steht **COPY TO SONG** mit der Nummer des gegenwärtig gewählten Songs.

4. Halten Sie COPY gedrückt und geben Sie dabei die Ziel-Song Nummer mit den Ziffern- oder INC/DEC Tasten ein.

5. Drücken Sie die PLAY Taste. Der Kopiervorgang wird ausgeführt. Im Display erscheint dann die Meldung **COPY DONE**.

6. Lassen Sie die COPY und PLAY Tasten los.

Hinweise

• Falls das Songziel leer war, erhalten Sie eine exakte Kopie des Originalsongs.

• Wenn der Zielsong bereits Steps enthielt, werden die Steps des kopierten Songs an den Zielsong angehängt. Die Songlänge wird dabei verändert. Falls die Länge des Zielsongs dabei auf über 254 Steps anwachsen sollte, wird das kopieren nicht durchgeführt. Im Display erscheint dann die Meldung **SONG TOO LONG**.

KAPITEL 6: MIDI SETUP

In diesem Menü finden Sie die MIDI Funktionen.

1. Drücken Sie die MIDI SETUP Taste.

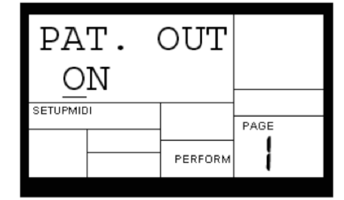
2. Gehen Sie mit den Page Tasten auf die verschiedenen Funktionsseiten; In der unteren rechten Ecke des Displays wird Ihnen die Seite, auf der Sie sich gerade befinden, angezeigt.

3. Ändern Sie, falls notwenig, die Parameter ab.

4. Drücken Sie danach entweder MIDI SETUP zum Verlassen des MIDI Setups oder wechseln Sie auf eine andere Seite.

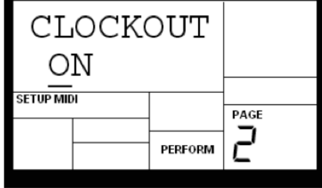
Alle nun beschriebenen Parameter bleiben auch nach dem Ausschalten gespeichert.

6.1 SEITE 1: PATTERN DATEN ÜBER MIDI ÜBERTRAGEN



Im Display sehen Sie **PAT. OUT**. Damit das Performance Pad MIDI Pattern Daten beim Abspielen eines Patterns/Songs ausgeben kann, wählen Sie mit den INC/DEC Tasten **ON**. Verwenden Sie die Einstellung **OFF**, falls diese Daten nicht vom Performance Pad ausgegeben werden sollen.

6.2 SEITE 2: MIDI CLOCK AN ANDERE GERÄTE SENDEN (CLOCKOUT)



Im Display sehen Sie die Einstellung **CLOCKOUT**. Damit das Performance Pad MIDI Clock Daten über den MIDI OUT sendet, wählen Sie mit den INC/DEC Tasten die Einstellung **ON**. Wählen Sie **OFF**, damit das Performance Pad keine MIDI Clock an andere, externe Geräte ausgibt.

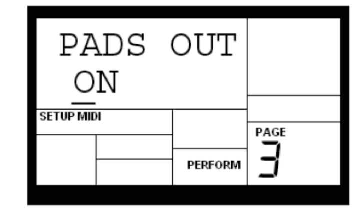
Hintergrund *Das Performance Pad kann eine MIDI Clock erzeugen, auf die sich andere MIDI Geräte synchronisieren können, wenn:*

• Das externe Gerät (Sequencer, Drumcomputer, Synthesizer, usw.) auf MIDI Clock Signale reagiert.

• Diese Signale über ein MIDI Kabel vom MIDI OUT des Performance Pads zum MIDI IN des externen MIDI Gerätes geführt werden.

*• **CLOCKOUT** auf **ON** steht.*

6.3 SEITE 3: PAD DATEN ÜBER MIDI SENDEN



Im Display erscheint die Meldung **PADS OUT**. Damit die Pads des Performance Pad beim Anschlagen MIDI Notenwerte ausgeben können, stellen Sie diesen Parameter mit den INC/DEC Tasten auf **ON**. Mit der **OFF** Einstellung deaktivieren Sie das Senden der MIDI Note Daten beim Anschlagen der Pads.

KAPITEL 7: UTILITY

7.1 ÜBER DAS UTILITY MENÜ

Im Utility Menü können Sie die Patterns, Songs und die Drum Kit Daten des Performance Pads als MIDI SysEx Dump auf anderen MIDI Geräten speichern und überprüfen, wie viel Speicherkapazität noch im Gerät vorhanden ist.

1. Drücken Sie die UTILITY Taste.

2. Wechseln Sie mit den Page Tasten durch die verschiedenen Funktionsseiten; im Display wird in der rechten unteren Ecke die gerade gewählte Seite angezeigt.

3. Ändern Sie, wenn gewünscht, die Einstellungen.

4. Verlassen Sie das Menü, indem Sie noch einmal auf UTILITY drücken.

7.2 SEITE 1: DATEN ALS MIDI SYSEX SENDEN (SEND OUT MIDI?)

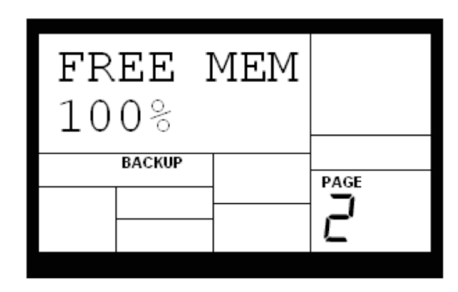
Im Display sehen Sie die Anzeige **SEND OUT MIDI?** Drücken Sie PLAY, damit die Song und Patterndaten des Performance Pads als MIDI System Exclusive (SysEx) Daten über den MIDI OUT gesendet werden. Zur Bestätigung des Vorgangs zeigt Ihnen das Display **SENDING MIDI…** an.

Nachdem die Datenübertragung abgeschlossen ist, kehrt das Performance Pad in den vor dem Vorgang gewählten Modus zurück.

Um extern gespeicherte SysEx Daten des Performance Pad wieder in das Gerät zu bekommen, verbinden Sie den MIDI Out des externen Gerätes mit dem MIDI In des Performance Pads und spielen die Daten am externen MIDI Gerät ab. Das Performance Pad muss in keinem speziellen Modus sein, damit es die SysEx Daten empfangen kann.

7.3 SEITE 2: FREIEN SPEICHER ÜBERPRÜFEN (FREE MEM)

Auf der Seite 2 des Utility Menüs wird Ihnen der freie Speicherplatz des Performance Pads prozentual angezeigt.



Hintergrund *Es ist von Zeit zu Zeit wichtig, den Speicherplatz ab und an zu überprüfen, da das Performance Pad immer etwas freien Speicherplatz für einen einwandfreien Betrieb benötigt. Falls der verfügbare Speicher unter 15% fällt, speichern Sie die Daten Ihres Performance Pads, wie im Punkt 7.3 beschrieben.*

Einige Funktionen könnten nicht mehr ausführbar sein, wenn das Performance Pad zu wenig freien Speicher anzeigt. Das liegt daran, dass das Performance Pad vor der Bearbeitung eines Patterns dieses dupliziert. Wenn Sie ein Pattern bearbeiten wollen und dabei der Speicher nicht ausreichen sollte, sehen Sie eine Warnmeldung im Display.

Speichern Sie dann Ihre Daten des Performance Pads als SysEx Dump und suchen Sie danach Pattern Daten, die Sie nicht mehr benötigen, um sie zu löschen.

KAPITEL 8: ANWENDUNGEN

8.1 MIDI SYNC

8.1A Performance Pad als MIDI Clock Master

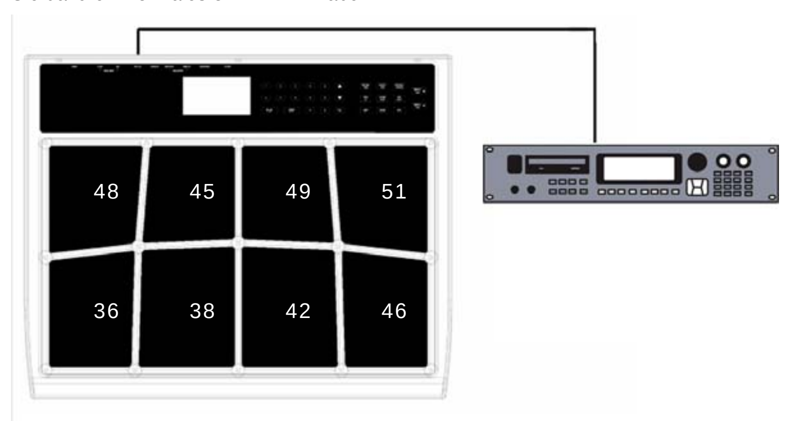
Das Performance Pad kann MIDI Clock generieren, auf die sich andere über MIDI angeschlossene Geräte, wie Drumcomputer oder Sequencer synchronisieren können.

1. Aktivieren Sie den MIDI Clock Ausgang (Abschnitt 6.6).

2. Programmieren Sie das externe Gerät oder das Softwareprogramm so, dass nicht der internen Clock, sondern der MIDI Clock, die über den MIDI IN vom Performance Pad gesendet wird, akzeptiert wird. Aktivieren Sie zudem die Song Position Pointer Option (falls möglich).

3. Drücken Sie PLAY am Performance Pad. Dadurch starten Sie auch das externe Gerät, welches dem Tempo des Performance Pads folgt.

Die folgende Abbildung verdeutlicht. Wie das Performance Pad die MIDI Clock an ein angeschlossenen MIDI Clock Slave weitergibt. Verbinden Sie bitte den MIDI Out Anschluss des Performance Pads mit dem MIDI In des externen Gerätes. Verwenden Sie dazu ein normales 5-Pin MIDI Kabel.



ANHANG A: MIDI IMPLEMENTATION CHART

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1-16	X	
Channel	Changed	1-16	X	

Note Number:	True Voice	0-127 0-127	X X	
Velocity	Note On Note Off	1-127 0	X X	
After Touch	Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Program Change	True #	0-127	X	
System Exclusive		O	X	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	0 0 X	X X X	MIDI out only
System Realtime	Clock Commands	X X	X X	
Aux Messages	Local On/Off Active Sense Reset GM On	X X X X	X X X X	
Notes:				

O:YES
X:NO

ANHANG B: SOUND ÜBERSICHT

1 Honst Kik	50 Hi Honest	100 Lo Chrome	150 Hi Room Tm	200 Hi Timbli
2 Honst A	51 Honst Sur	101 Dyno Hi Sn	151 Md Room Tm	201 Md Timbli
3 Stab Kik	52 Lo Honst	102 Shot Room	152 Lo Room Tm	202, Lo Timbli
4 Stab A	53 Hi Honst 2	103 Brt pic Rm	153 Flr Rm Tom	203 Hi Agogo
5 Lo Honst	54 Hnst Sur 2	104 Very Nsty	154 Lo Flr Rm	204 Lo Agogo
6 Lo Honst	55 Lo Hust 2	105Side Stik	155 Hi Hall Tm	205 Hi Clave
7 Lo Stab	56 Room Sur	106 Wet Side	156 Md Hall Tm	206 Lo Clave
8 Lo Stab A	57 Room Sul A	107 lo Wet Sid	157 Lo Hall Tm	207 Wet Clave
9 Dynam Kik	58 Hall Sur	108 Pop Side	158 Flr Hl Tom	208 Hi Cow Bl
10 Old Wood	59 Room Sur 2	109 Closd Hat	159 Lo Flr Hl	209 Md Cow Bl
11 Low Wood	60 Lo Room 2	110 Hard Hat	160 Hi Big Hl	210 Lo Cow Bl
12 Ambi Kik	61 Super Pic	111 Edge Hat	161 Md Big Hl	211 Hi Rap Cow
13 Room Kiki	62 Spr pic Rm	112 Thiu Hat	162 Lo Big Hl	212 Md Rap Cow
14 Lo Room K	63 Hi Picolo	113 Tight Hat	163 Flr Big Hl	213 Lo Rap Cow
15 Room Kik 2	64 Hi Pic Rm	114 Small Hat	164 Lo Fl Bg Hl	214 Hi Block
16 Lo Room 2	65 Lo Picolo	115 Dynmc Hat	165 Hi Cannon	215 Md Block
17 Hi Fixd KK	66 Lo Pic Rm	116 Wet Hat 1	166 Md Cannon	216 Lo Block
18 Fixd Kiki 1	67 Med Pic Rm	117 Wet Hat 2	167 Lo Cannon	217 Fngr Snap
19 Fixd Kiki 2	68 Nasty Sur	118 Randm Hat	168 Xtr Lo Can	218 Wide Fngr
20 Lo Fixd 1	69 Nsty Sn Rm	119 Wet Randm	169 Hi Cn Hall	219 Fish Stk
21 Lo Fixd 2	70 Trshy Snr	120 Sweet Hat	170 Md Cn Hall	220 Lo Fsh Stk
22 Garage Kk	71 Frnge Snr	121 Open Hat 1	171Lo Cn Hall	221 Wide Fish
23 House Kik	72 Flange Su	122 Half Hat	172 X Lo Can Hl	222 Hi Claps
24 Wrap Kik	73 Dry Flnge	123 Open Hat 2	173 Hi Elec Tm	223 Lo Claps
25 Hi Wrap KK	74 Alloy Sur	124 Bakwz Hat	174 Md Elec Tm	224 Triangle
26 Dbl Head	75 Plate Snr	125 L 2 R Bk Hat	175 Lo Elec Tm	225 Cabasa
27 Titer Dbl	76 Plate Sn 2	126 Lo Bkwz Ht	176 Hi El Rm Tm	226 Hi Sticks
28 Head Puch	77 Plate Sn 3	127 Back N 4th	177 Md El Rm Tm	227 Lo Sticks
29 Brite Rm	78 Hammr Snr	128 Soft Ride	178 Lo El Rm Tm	228 Bamboo
30 Loose Kik	79 Rim 2 Cntr	129 Hard Ride	179 XL El Rm Tm	229 Bmbo Cmbo
31 Foot Stuk	80 Cntr 2 Rim	130 Dynm Ride	180 Hi Flat Tm	230 Cold Blok
32 Hi Elect	81 Hi Rad Snr	131 Dyn Ride 2	181 Md Flat Tm	231 Rand Ryth
33 Electruc	82 R ap Snaare	132 Ride Bell	182 Lo Flat Tm	232 Fire Crkr
34 Amb Elect	83 Lo Rap Snr	133 Flnge Ride	183 Hi Fl Rm Tm	233 Impact
35 Lo Elect	84 Hi Tite Sn	134 Crash 1	184 Md Fl Rm Tm	
36 Punch Rm	85 Tight Snr	135 Crash 2	185 Lo Fl Rm Tm	
37 Flab Rm	86 Lo Tite Sn	136 Crash 3	186 Hi Fl Hl Tm	
38 Mush Kik	87 Dyno Rim 1	137 Cmbo Crsh	187 Md Fl Hl Tm	
39 Brt Hall	88 Dyno Rim 2	138 Chin Trsh	188 Lo Fl Hl Tm	
40 Stuk Hall	89 Lo Dyno 2	139 Flng Crsh	189 Hi Flng Tm	
41 Lo Fxd H1	90 Hi Pop Sht	140 Hi Tom Dry	190 Md Flng Tm	
42 Lo Fxd H12	91 Pop Shot	141 Md Tom Dry	191 Lo Flng Tm	
43 Head Hall	92 Lo Pop Sht	142 Lo Tom Dry	192 Tamborin	
44 Dbl Hd Rm	93 Tech Gate	143 Flr Tom Dry	193 Shaker	
45 Lo Dbl H Rm	94 Pop Room	144 Lo Flr Dry	194, Cnga + Slp	
46 Solid H1	95 Battr Rm	145 hi Amb Tom	195 Lo Cng + Slp	
47 Wet Flng	96 Brush Hit	146 Md Amb Tom	196 Hi Conga	
48 Brt Pnch	97 Med Ballad	147 Lo Amb Tom	197 Lo Conga	
49 Dry Plug	98 Big Ballad	148 Flr Amb Tm	198 Hi Cga Slp	
	99 Chrome Rm	149 Lo Flr Amb	199 Lo Cga Slp	

ANHANG C: PRESET PATTERN TEMPI

00	120	(110-130)
01	95	(80-90)
02	130	(125-135)
03	105	(100-110)
04	140	(135-145)
05	95	(90-95)
06	130	(125-135)
07	140	(135-150)
08	120	(115-125)
09	115	(110-120)
10	105	(100-115)
11	125	(120-130)
12	110	(100-120)
13	110	(105-115)
14	110	(100-120)
15	60	(55-70)
16	100	(95-115)
17	110	(100-115)
18	140	(130-145)
19	95	(90-100)
20	120	(110-130)
21	140	(135-150)
22	120	(120-130)
23	125	(120-130)
24	135	(130-140)
25	130	(120-140)
26	100	(95-110)
27	130	(120-140)
28	125	(115-135)
29	75	(70-90)
30	80	(70-90)
31	115	(105-130)
32	130	(115-140)
33	120	(115-135)
34	130	(120-140)
35	100	(95-110)
36	125	(115-130)
37	110	(110-120)
38	100	(90-110)
39	135	(130-140)
40	100	(90-110)
41	105	(95-120)
42	130	(120-140)
43	120	(115-130)
44	130	(120-135)
45	95	(80-110)
46	90	(85-100)
47	85	(80-100)
48	120	(100-130)
49	100	(90-110)

EIGENSCHAFTEN

- **8 anschlagdynamische Drum Pads**
- **Integrierter professioneller Drumcomputer zur Aufnahme und Wiedergabe eigener Beats**
- **50 Preset / 50 User Drum Kits mit 233 Sounds**
- **Großes LCD Display erleichtert die Navigation am Gerät**
- **Dynamic Articulation Stereo Samples mit Hall und Raumanteil ermöglichen realistische Sounds**
- **2 Eingänge für externe, optionale Kick und Hi-Hat Pedale**
- **Stereo Eingang ermöglicht den Anschluss von CD oder MP3 Playern zum Dazuspielen**
- **MIDI Ausgang zum Ansteuern externer MIDI Geräte**
- **24-Bit Stereoausgänge, Kopfhörerausgang**
- **Leichtes, dennoch robustes Gehäuse**

TECHNISCHE DATEN

Audio Outputs:	2 (Stereo)
Pads:	8 mit Anschlagdynamik und Dynamic Articulation™
Sample/DAC Bit Resolution	16/18
Sounds:	233
Sounds durch Pads spielbar	8
Sounds über MIDI spielbar	120
Polyphonie	16 Stimmen
Panning	7 Positionen
Anschlagverhalten	8 Stufen via Pads, 127 via MIDI
Timing Auflösung	96 ppq
Time Signature Bereich	1-128 Beats pro Pattern
Tempo Bereich	20-255 BPM
Notes/Patterns/Songs	12,000/400 (200 User, 200 Preset)/100
Kits	50 User, 50 Preset
MIDI Prog Change Response	Kit
Sync	MIDI Clock/Song Position Pointer
Fußschalter Funktionen	Hi Hat Bass Drum
Aux Eingang	3,5 mm Stereoklinke
Weitere Funktionen	Sound Stacking, Step Editing, Stereo Samples mit Hall und Raumanteil
Stromversorgung	Externes 9 VAC Netzteil

7-51-0243-A

www.alesis.de
www.alesis.com